こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/

Vol.4

50P増!!



これが99年下半期のベストゲームだ!!

GAME of 1999

ワイルドアームズ 2nd IGNITION／カスタムロボ
サイレントボマー／続・御神楽少女探偵団 ～完結編～
爆裂無敵バンガイオー／ドラゴンナイツ・グロリアス
デュープリズム／サイキックフォース2
かえるの絵本～なくした記憶を求めて～／東京バス案内（ガイド）

編集部イチオシ！ 堂々10ページ特集!!

ファイアーエムブレム トラキア776

ナイスゲームズ Vol.4 これが99年下半期のベストゲームだ!!

2000 SPRING

ゲーム攻略ナビゲーター

あのプロアクションリプレイがお手頃価格になって新登場!!

好評発売中!! **PS用攻略ナビ／ライト**



- 初心者用の入門機!!
- 大作ソフトはもちろん、あらゆるPSソフトの無敵化、レベル・パラメータMAX等色々な裏技を自由自在に楽しむことが可能!!
- 新しいゲームの秘技コードは別売のコード集等から入手することができます。

通販価格￥2,800
￥オープンプライス



●SS用 定価￥5,800
●N64用 定価￥5,800
人気ソフト「ゼルダの伝説」「FZERO」「ヨッシーストーリー」等を新たに収録!

PS用 15ブロックどうぶつメモリー

好評発売中!!

「パンダ」「あらいぐま」「つきのわぐま」

メモリーカードがカワイイ動物になった。
通販価格 各￥1,580 ￥オープンプライス



GBP/GBカラー/GBライト用

裏技データ郎「楽々くん」 定価￥4,300

好評発売中!!



●GBユーザを強力にバックアップ!! ●GB本体にセットするだけで裏ワザが使える!! ●さらにデータを消せばメモリーバックアップとしても使用可能!!

●ポケットモンスター金（1）：ヒノアラシのレベルMAX●ポケットモンスター金（2）：ワニノコのレベルMAX●ポケットモンスター金（3）：チコリータのレベルMAX●ポケットモンスター銀（1）：ヒノアラシのレベルMAX●ポケットモンスター銀（2）：ワニノコシのレベルMAX●ポケットモンスター銀（3）：チコリータのレベルMAX●ポケットモンスター（赤）：ヒトカゲのステータスMAX●ポケットモンスター（緑）：フシギダネのステータスMAX●ポケットモンスター（青）：ゼニガメのステータスMAX●ポケットモンスター（ピカチュウ）：ピカチュウのステータスMAX●ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ：お金MAX／レベルMAX●ゼルダの伝説 夢を見る島DX：ルビーMAX●メダロット（カブトバージョン）：お金MAX／カブトメダルのレベルMAX●メダロット（クワガタバージョン）：お金MAX／クワガタメダルのレベルMAX●メダロット2（カブトバージョン）：お金MAX／カブトメダルのレベルMAX●メダロット2（クワガタバージョン）：お金MAX／クワガタメダルのレベルMAX●サンリオタイムネット（過去編）：お金MAX／モンスター1匹目のステータスMAX●サンリオタイムネット（未来編）：お金MAX／モンスター1匹目のステータスMAX●化石創世リボーン：お金MAX／1匹目のステータスMAX●化石創世リボーン2：お金MAX／1匹目のステータスMAX●カラムー町は大騒ぎ！：全キャラクター、全ミニゲーム、全シール取得済●パチパチパチス郎：所持メダルMAX／全アイテム所持／全CG閲覧可能●海のぬし釣り2：お金MAX／ステータスMAX●川のぬし釣り3：お金MAX／ステータスMAX●牧場物語GB：納屋の道具揃う／所持金、たべもの、資材、カイバMAX●牧場物語GB2：納屋の道具揃う／所持金、たべもの、のみもの、資材、カイバMAX●もんすたあレース：手持ちのモンスターのレベルMAX（2匹）●もんすたあレースおかわり：手持ちのモンスターのレベルMAX（2匹）●もんすたあレース2：手持ちのモンスターのレベルMAX（2匹）●ロボットポンコッツ（Sun ver.）：お金MAX／ロボポン1匹目のステータスMAX●ロボットポンコッツ（STAR ver.）：お金MAX／ロボポン1匹目のステータスMAX●次世代ベーゴマバトル ベイブレード：お金MAX／BB1個目のレベルMAX●女神転生外伝ラストバイブル（カラー）：お金MAX／主人公のステータスMAX●女神転生外伝ラストバイブル2（カラー）：お金MAX／主人公のステータスMAX●王ドロボウJING（エンジェル）：パーティー（ジン・キル）のステータスMAX●王ドロボウJING（デビル）：パーティー（ジン・キル）のステータスMAX●激闘パワーモデラー：お金MAX●あにまるぶりーだー3：コアラのステータスMAX／あにまるずかん全部揃っている状態●ドラゴンクエストモンスターズ：お金MAX／モンスター1匹のステータスMAX●がんばれゴエモン天狗党の逆襲：主人公、エビス丸のレベルMAX／お金MAX

電子手帳「スマートコム」 GBが電子手帳に早変わり!!

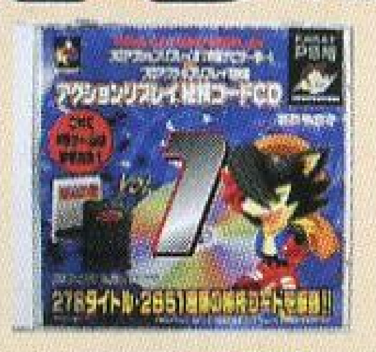
好評発売中!!



●自由自在にメモが取れるメモ機能! ●登録した相手にダイヤルできる電話帳機能! ●ポケットプリンタを接続することにより、メモしたメッセージをプリントすることができる、プリント機能! ●メモしたメッセージを相手に送ることが可能な赤外線通信機能（GBカラーのみ）! ●常に国内外の時刻がわかる世界時計機能、そしてカレンダー機能! ●電話をダイヤルすることができる電話機能（プッシュ回線の電話で、受話器から音により電話をかけることができる機能です。）! ●設定した時刻にアラームが鳴る、アラーム機能! ● GBを電卓として使える電卓機能! ● テレビ操作ができるリモコン機能!（GBカラーのみ）

定価￥3,800

PS用 PAR2・攻略ナビ/ライト・PAR3用秘技コードCD 定価 各￥1,980



Vol.1 278タイトル 2651種類の秘技コードを収録



Vol.2 185タイトル 1216種類の秘技コードを収録



Vol.3 116タイトル 866種類の秘技コードを収録



Vol.4 84タイトル 721種類の秘技コードを収録



Vol.5 104タイトル813種類の秘技コードを収録

●赤川次郎 魔女たちの眠り－復活祭－ ●赤川次郎 夜想曲 ●あすか120%ファイナルBURNING FEST. ●R【アール】●イヴ・ザ・ロストワン ●維新の嵐 幕末志士伝 ●ウィザーズハーモニーR ●ウイルス －ザ バトルフィールドー ●エアーズ ●エクサフォーム ●エースコンバット3 エレクトロスフィア ●エースコンバット3 エレクトロスフィア【別Ver】●X GAMES プロボーダー ●榎本加奈子のボケ診断ゲーム ●エーベルージュ2 ●エラン ●大阪ナニワ摩天楼 ●弟切草 蘇生篇 ●オメガブースト ●俺の屍を越えてゆけ ●輝く季節へ ●学園戦隊ソルブラスト ●カルドセプト エキスパンション ●餓狼伝説 ワイルドアンビション ●ガンゲージ ●キャプテン・ラヴ ●ギャロップレーサー3 ●グーグートロプス ●くのいち捕物帖 ●グランディア ●撃王 ～紫炎龍～ ●悟空伝説 －MAGIC BEAST WARRIORS－ ●コットンオリジナル ●ことぶきグランプリ ●コナミ80'sアーケードギャラリー ●コリン・マクレー ●ザ・ラリー ●サイコメトラー エイジ ●サイバーオーグ ●サイバー大戦略 出撃！はるか隊 ●サーカディア ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ●さくま式 人生ゲーム ●サルゲッチュ ●ジェットモト'98 ●実況パワフルプロ野球'98決定版 ●雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用 ●シリアルエクスペリメンツ レイン ●私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ●新時代劇アクション 羅刹の剣 ●新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 ●SIMPLE1500シリーズ Vol.1 The 麻雀 ●SIMPLE1500シリーズ Vol.2 The 将棋 ●スター・ウォーズ ダークフォース ●スター・ウォーズ レベルアサルト ●ストリートファイターZERO3 ●スーパーロボット大戦コンプリートボックス ●スプリガン ルナ ヴァース ●せがれいじり ●セプテントリオン ●全日本プロレス ～王者の魂～ ●奏(騒)楽都市 OSAKA ●Sonata ●タワードリーム2 ●小さな巨人 ミクロマン ●超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか ●デジモンワールド ●テスト ドライブ5 ●テスト ドライブ オフロード2 ●デバイスレイン ●デビルサマナー ソウルハッカーズ ●電車だいすき プラレールがいっぱい ●天誅 ～忍 凱旋～ ●東京魔人学園朧綺譚 ●トゥルーラブストーリー2 ●どすこい伝説 ●ナース物語 ●70年代風ロボットアニメ ゲッP－X ●発車オーライ！ ガタンゴトン ●ビートマニア APPEND GOTTAMIX ●ビヨンド ザ ビヨンド ●ファイナルファンタジーV ●ファイナルファンタジーVIII ●ブレイズ&ブレイド ●ペルソナ2 罪 ●ポケットダンジョン ●街 ～運命の交差点～ ●マリオネットカンパニー ●マール王国の人形姫 ●ミスティック アーク まぼろし劇場 ●ミスティックドラグーン ●胸騒ぎの予感 ●めぐり愛して ●メタルギア ソリッド インテグラル ●モンスターコンプリワールド ●闇吹く夏 帝都物語ふたたび ●悠久のエデン ●有限会社 地球防衛隊 ●勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS ●ライジング・ザン ～THE SAMURAI GUNMAN～ ●ルナ2 エターナルブルー ●レーシング ラグーン ●ワイルドアームズ【ザ・ベスト】●わくぷよダンジョン決定盤 ●ワールドネバーランド2 ～プルト共和国物語～



Vol.6 71タイトル501種類の秘技コードを収録

●アニメチック ストーリーゲーム1.カードキャプターさくら ●アンジェリークデュエット ●ヴァンダルハーツII～天上の門～ ●エクソダスギルティー ●エクーナイト2 ●SDガンダム ジージェネレーション・ゼロ ●オーバードライビンIV ●カルドセプト セプターズギルド VOL.1 コーテツのボス猿決定戦 ●餓狼伝説 ワイルドアンビション ●～ガンツ ウエスタン フロント ジェーン、1944～ ●ギターフリークス ●キリングゾーン ●クイズキャラおけドン！東映特撮ヒーロPART1 ●クーラクエスト ●グリントグリッター ●ゴジラ トレーディングバトル ●サイフォン・フィルター ●サイレントヒル ●里見の謎 ●ザ・マスターズファイター ●実況パワフルプロ野球99開幕版 ●ジャージーデビルの大冒険 ●新スーパーロボット大戦 ●新スーパーロボット大戦【ザ・ベスト】●SIMPLE1500シリーズ VOL..10 THE ビリヤード ●SIMPLE1500シリーズ VOL..13 THEレース ●ストリートスクーターズ ●SuperLite1500シリーズ アステロイド ●SuperLite1500シリーズ ピンボール ゴールデンログレス ●SuperLite1500シリーズ ロードランナー レジェンド リターンズ ●スパーロボット大戦F ●スパーロボット大戦 コンプリートBOX ●聖剣伝説 レジェンドオブマナ ●聖少女艦隊バージンフリート ●大幽霊屋敷～浜村淳の実話怪談～ ●第4次スーパーロボット大戦S ●第4次スーパーロボット大戦S【別Ver＆ザ・ベスト】●タクティクスオウガ ●ダンスダンスレボリューション ●ダンスダンスレボリューション セカンドミックス ●探偵 神宮寺三郎 アーリーコレクション ●ツインズストーリー きみにつたえたくて ●ディノクライシス ●デジモンワールド【別Ver】 ●鉄拳3 ●デビルサマナー ソウルハッカーズ ●伝説のオウガバトル ●ときめきメモリアル【ザ・ベスト】●トロンにコブン ロックマンDASHシリーズ ●とんでもクライシス! ●パフェクトパフォーマー THE YELLOW MONKEY ●バイオハザード ディレクターズカット ●バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン ●バイオハザード2 ●バイオハザード2 デュアルショックバージョン ●破壊王 キング・オブ・クラッシャー ●パカパカッション ●爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～ ●パチスロ アルゼ王国 ●ファイナルファンタジーVII●ファイナルファンタジーVII インターナショナル ●みんなのゴルフ ●みんなのゴルフ2 ●女神異聞録ペルソナ ●マディーバル 蘇ったガロメアの勇者 ●マルディランサー THE 3rd PLANET ●ラブラブトロッコ ●リアルロボット戦線 ●リモートコントロール ダンディー ●ロードオブモンスターズ ●ワイルドアームズ2ndイグニション



Vol.7 105タイトル1013種類の秘技コードを収録

●アークザラッド3 ●アイルトン・セナ カートデュエルスペシャル ●アシッド ●アポカリプス ●アルカノイドR2000 ●家にポチがやってきた in my poket ●いつか、重なりあう未来へ シロウ篇・サユリ篇共通 ●稲川淳二 恐怖の屋敷 ●ウイニングポスト4 ●海のぬし釣り ～宝島に向かって～ ●A列車で行こうZ 目指せ！大陸横断 ●栄冠は君に4 ●エキスパート ●SDガンダム ジージェネレーション・ゼロ ●MDK ●大阪ナニワ摩天楼 ●ガレリアンズ ●祇園花2 ●クイズキャラおけドン！ 東映特撮ヒーローパート2 ●グー！グー！サウンディ ●グリッツ ザ・ピラミッドアドベンチャー ●クロス探偵物語 ●クロックアドベンチャー ●クロノ・トリガー ●激走トマランナー ●ゲッターロボ大決戦！ ●こみゅにてぃ ぽむ ～想い出を抱きしめて～ ●サイバーエッグ バトルチャンピオン ●サイレントボマー ●サテライティービー ●シミュレーションプロ野球 '99 ●ジャーム －狙われた街－ ●将棋幼稚園 あゆみ組 ●ジョジョの奇妙な冒険 ●ジルオール ●神聖伝メガシード ●新戦記ヴァンゲイル ●SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース ●スターイクシオン ●スターワインダー ●SuperLite1500シリーズ あのこどこのこ エンドレス・シーズン ●西暦1999 ファラオの復活 ●装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 ●続・御神楽少女探偵団 ～完結編～ ●それ行けフライフィッシング ●たまごDEパズル ●ダービースタリオン99 ●チャンピオンレスラー 実況ライブ ●チョロQワンダフォー！ ●釣道 渓流・湖編 ●デアデビルダービー ●Tから始まる物語 ●ディフィート・ライトニング ●鉄拳 ●鉄拳2 ●デュープリズム ●DX社長ゲーム ●東京ダンジョン ●ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～ ●ドラゴンマネー ●ナイトヘッド ●ナノテックウォリアー ●ナムコミュージアム VOL.1 ●ナムコミュージアム VOL.2 ●ノベルズ ～ゲームセンターあらしR～ ●バイオハザード2 ●バイオハザード3 ●HASHIRIYA－狼たちの伝説－ ●ぱずるまにあ ●ハード エッジ ●パネキット ●ぱーむたうん ●ハームフルパーク ●バルディッシュ クロムフォードの住人たち ●パワーリーグ ●ぴくぴく仙太郎 パズルでごはん！ ●ビートマニア APPEND 4thMIX ●ピノッチアの見る夢 ●ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群 ●ふぃんがあふらっしんぐ ●フォーミュラ・ニッポン '99 ～レーシングドライバーになろう！～ ●プルムイプルムイ ●プレイスタジアム4 ～不滅の大リーグボール～ ●フロントミッション サード ●ポップンミュージック2 ●ほりあてくん ●ボンビンアイランド ●マイガーデン ●マクロス VF-X2 ●マリア2－受胎告知の謎－ ●ミラノのアルバイトこれくしょん ●みんなのGOLF2 ●めざせ！エアラインパイロット ●めざせ！名門野球部 ●メモリーズオフ ●UFO ～A day in the life～ ●ラーメン橋 ●リアルロボット戦線 ●ロード・オブ・フィスト ●ロックマン ●ロックマン2 ●ロックマン3 ●ロマックス ●ワイルド アームズ 2nd IGNITION ●ワールド ツアー コンダクター

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付：月～日曜（祭日も可）9：00～20：00
【ホームページ】http://karat-jp.com/

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム（ヤマト便）

注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料：手数料はお客様負担になります。
返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

株式会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL：03-5688-4654 FAX：03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL：03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/



CONTENTS



【表紙】
ファイアーエムブレム
トラキア776
サフィ／カリオン／アスベル

本文中での略語表記
プレイステーション：PS　セガサターン：SS　NINTENDO64：N64
ドリームキャスト：DC　ニンテンドウパワー：NP　ゲームボーイ：GB
ワンダースワン：WS　ネオジオポケット：NGP

GAME of 1999

下半期

データ提供 ©Media Create
(集計期間は1999／7／5～2000／1／2)

ランキングを振り返りつつ、隠れた名作を掘り起こすGAME of 1999。今回は1999年下半期だ。まずは、お馴染み販売ランキングTOP200から見てみよう。1999年上半期はスクウェアの「ファイナルファンタジーVIII」が圧勝だったが、果たして？

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	2,588,138
2	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	2,564,221
3	PS	グランツーリスモ2	SCE	SPT	99/12/11	6,800	1,545,011
4	PS	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	ADV	99/9/22	6,800	1,349,408
5	GB	遊戯王デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	コナミ	ETC	99/7/8	4,500	1,346,418
6	PS	みんなのGOLF2	SCE	SPT	99/7/29	5,800	936,139
7	PS	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	99/9/3	4,800	839,193
8	PS	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	SPT	99/7/22	5,800	795,875
9	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	99/12/10	7,800	768,505
10	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	99/9/23	4,900	708,213
11	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	ACT	99/8/26	5,800	703,044
12	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	SPT	99/9/2	5,800	689,387
13	PS	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクエア	RPG	99/7/15	6,800	679,250
14	PS	クロノ・クロス	スクエア	RPG	99/11/18	6,800	638,651
15	PS	どこでもいっしょ	SCE	ETC	99/7/22	3,800	635,230
16	PS	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト	RPG	99/9/15	6,800	571,719
17	N64	マリオパーティ2	任天堂	TBL	99/1217	5,800	566,473
18	PS	SDガンダム G GENERATION-0(ゼロ)	バンダイ	SLG	99/8/12	6,980	444,048
19	PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(限定版含む)	コナミ	ETC	99/12/9	9,800	386,634
20	PS	シェンムー 一章 横須賀	セガ	ADV	99/12/29	6,800	380,472

ジャンルについて

ACT／アクション　ADV／アドベンチャー　PZL／パズル　RPG／ロールプレイング　SLG／シミュレーション
SPT／スポーツ　STG／シューティング　TBL／テーブル　格闘／格闘　ETC／その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	DINO CRISIS(ディノクライシス)	カプコン	ADV	99/7/1	5,800	374,320
22	DC	シーマン〜禁断のペット〜(同梱版含)	ビバリウム	ETC	99/7/29	7,800	365,867
23	PS	ヴァルキリープロファイル(限定版含む)	エニックス	RPG	99/12/22	9,800	355,154
24	GB	マリオゴルフGB	任天堂	SPT	99/8/10	3,800	338,655
25	PS	レジェンド オブ ドラグーン	SCE	RPG	99/12/2	6,800	315,949
26	PS	アークザラッドIII	SCE	RPG	99/10/28	6,800	306,745
27	PS	ときめきメモリアル2(限定版含む)	コナミ	ADV	99/11/25	9,800	305,899
28	N64	オウガバトル64	任天堂	SLG	99/7/14	7,800	305,542
29	N64	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	289,846
30	DC	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘	99/8/5	5,800	289,727
31	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	SLG	99/9/30	6,800	286,199
32	PS	桃太郎電鉄V(限定版含む)	ハドソン	TBL	99/12/16	5,800	280,723
33	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	99/11/25	5,800	275,701
34	PS	パラサイト・イヴ2	スクウェア	ADV	99/12/16	6,800	273,166
35	PS	フロントミッション サード	スクウェア	SLG	99/9/2	6,800	255,517
36	PS	クラッシュ・バンディクーレーシング	SCE	SPT	99/12/16	5,800	254,793
37	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	SPT	99/12/2	5,800	248,813
38	GB	メダロット2(カブトバージョン)	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980	247,902
39	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800	242,970
40	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀II	サクセス	TBL	99/7/22	1,500	238,039
41	PS	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	格闘	99/10/14	5,800	236,804
42	PS	クロノ・トリガー	スクウェア	RPG	99/11/2	4,800	232,631
43	PS	サルゲッチュ	SCE	ACT	99/6/24	5,800	230,242
44	PS	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCE	RPG	99/9/2	6,800	229,474
45	PS	ギターフリークス	コナミ	ACT	99/7/29	5,800	228,120
46	GB	メダロット2(クワガタバージョン)	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980	221,165
47	PS	ビートマニア APPEND 4thMIX〜the beat goes on〜	コナミ	ACT	99/9/9	2,800	217,840
48	DC	プロ野球チームをつくろう！	セガ	SLG	99/8/5	5,800	211,675
49	PS	ウイニングポスト4	コーエー	SLG	99/9/18	6,800	208,191
50	N64	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	SLG	99/10/29	7,800	202,546

◆『ポケモン』はとにかくすごいですねぇ。まさに別格という感じです。

◇編集部でも5人中4人が購入してるもんなぁ。こんなにみんなでやってるゲーム、この半年にはなかったでしょう。

◆電車でもできるし、夜寝る前にお布団の中でもできますしね。

◇『ポケモン』シリーズは、前の緑や赤など、さりげなく入ってるもん、スゴイよなぁ。

◆次は『GT2』と『バイオ3』ですね。妥当な線ですねー。どちらも人気の高いシリーズですし。

◇98年のランキングと比べると面白いよ。

◆本当だ…『バイオ2』『ポケモンピカチュウ』『GT』だったんですね。シリーズもの強し！

◇シリーズ以外、単発もので上位に来てるのって何かな。

◆『どこでもいっしょ』

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	GB	牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/8/6	3,980	190,459
52	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800	171,557
53	N64	カスタムロボ	任天堂	ACT	99/12/8	6,800	166,979
54	PS	信長の野望 烈風伝	コーエー	SLG	99/9/9	9,800	166,250
55	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	格闘	99/12/9	5,800	156,226
56	PS	チョコボコレクション	スクウェア	ETC	99/12/22	7,800	153,589
57	PS	Dance Dance Revolution	コナミ	ACT	99/4/10	5,800	150,426
58	GB	ポケモンピンボール	任天堂	ACT	99/4/14	3,800	147,571
59	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.14 THEブロックくずし	D3パブリッシャー	TBL	99/8/12	1,500	144,037
60	N64	実況Jリーグ 99パーフェクトストライカー2	コナミ	SPT	99/7/29	7,800	143,834
61	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	140,455
62	PS	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	SPT	99/12/22	5,800	140,256
63	N64	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	SPT	99/7/21	6,800	134,664
64	PS	筋肉番付 vol.1-俺が最強の男だ！-	コナミ	ACT	99/12/16	5,800	131,940
65	PS	Dance Dance Revolution 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	コナミ	ACT	99/11/25	2,800	127,752
66	PS	チョコボスタリオン	スクウェア	SLG	99/12/22	4,800	127,453
67	GB	スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	SLG	99/10/1	4,500	125,154
68	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.10 THEビリヤード	D3パブリッシャー	TBL	99/4/22	1,500	121,485
69	GB	ポケットモンスター青	任天堂	RPG	99/10/10	3,000	117,359
70	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500	114,218
71	PS	爆走デコトラ伝説2〜男人生夢一路〜	スパイク	SPT	99/12/16	5,800	112,511
72	PS	DX人生ゲームIII	タカラ	TBL	99/12/2	5,800	111,928
73	DC	機動戦士ガンダム コロニーの落ちた地で…(限定版含)	バンダイ	ACT	99/8/26	6,800	110,754
74	GB	ビートマニアGBガッチャミックス	コナミ	ACT	99/11/25	4,300	105,657
75	PS	DX人生ゲームII(ザ・ベスト)	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	105,060
76	PS	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	ETC	99/12/22	5,800	104,806
77	GB	川のぬし釣り4	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/7/16	4,200	102,620
78	PS	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	ACT	99/10/14	5,800	102,247
79	GB	パワプロクンポケット	コナミ	SLG	99/4/1	4,500	98,648
80	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.12 THEクイズ	D3パブリッシャー	TBL	99/8/12	1,500	95,893

と『シェンムー』と『シーマン』…ですかねぇ。30位くらいまで見ると、『ヴァルキリープロファイル』や『レジェンド オブ ドラグーン』なんかも入りますが。

◇そう考えるとDCは健闘しているのか。

◆やっぱりDCはゲームを変えているんでしょうか〜。

◇『アルゼ』も異彩を放ってるね。それと密かに気になってるのは『メダロット』。

◆アニメやってるじゃないですか。子供に人気あるし。

◇『サルゲッチュ』も健闘したんじゃない？

◆これ、同じタイミングでサルが逃げ出した事件があって、「あれはソニーがやったんだ！」とかいう噂が飛び交ってましたよね。

◇そんなわけないじゃん(笑)。

◆さあ、ここで初めて

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	DC	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	格闘	99/9/2	6,800	94,977
82	PS	Formula One 99（フォーミュラ ワン99）	SCE	SPT	99/10/21	5,800	94,706
83	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	91,711
84	DC	魔剣X	アトラス	ADV	99/11/25	6,800	91,096
85	PS	デジモンワールド	バンダイ	RPG	99/1/28	5,800	90,222
86	PS	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	99/8/26	5,800	89,664
87	DC	スペースチャンネル5	セガ	ACT	99/12/16	5,800	89,267
88	PS	どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	SCE	ETC	99/12/2	6,800	86,949
89	DC	首都高バトル	元気	SPT	99/6/24	5,800	86,123
90	DC	ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章	アスキー	ACT	99/12/16	6,800	85,510
91	PS	クラッシュバンディクー3～ブッとび世界一周～（ザ・ベスト）	SCE	ACT	99/10/14	2,800	85,439
92	WS	デジモンアドベンチャー～アノードテイマー～	バンダイ	RPG	99/12/16	2,800	85,345
93	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	84,214
94	PS	みんなのGOLF（ザ・ベスト）	SCE	SPT	99/3/25	2,800	80,965
95	DC	Dの食卓2	ワープ	ADV	99/12/23	6,800	80,715
96	PS	カードキャプターさくら	アリカ	ADV	99/8/5	6,300	80,443
97	N64	爆ボンバーマン2	ハドソン	ACT	99/12/3	6,800	80,156
98	PS	パックマンワールド20thアニバーサリー	ナムコ	ACT	99/11/2	4,800	79,995
99	PS	ビブリボン	SCE	ACT	99/12/9	4,800	79,856
100	PS	ジルオール	コーエー	RPG	99/10/7	6,800	79,004
101	PS	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	格闘	99/6/24	5,800	－
102	DC	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	SLG	99/12/2	6,800	－
103	DC	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	格闘	99/11/25	5,800	－
104	WS	デジタルモンスター Ver.Wonder Swan	バンダイ	SLG	99/3/25	3,800	－
105	PS	実況Jリーグ99パーフェクトストライカー	コナミ	SPT	99/12/2	5,800	－
106	GB	カードキャプターさくら～いつもさくらちゃんといっしょ～	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,300	－
107	N64	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	任天堂	STG	99/8/29	6,800	－
108	DC	FRAME GRIDE（フレーム グライド）	フロム・ソフトウェア	ACT	99/7/15	6,800	－
109	PS	メダロットR	イマジニア	RPG	99/11/25	5,800	－
110	PS	牧場物語～ハーベストムーン～	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/12/16	5,800	－

我々が扱うゲームが登場しますね！『ワイルドアームズ セカンドイグニッション』。

◇『ギターフリークス』の上とは、なかなか渋い位置にいるねェ。他誌の読者ランキングではすごく評価が高かっただけに、もっと売れてるのかと思ったなあ。

◆前作と主人公が違うから買わないっていう人もいたでしょうしね。

◇そして『カスタムロボ』。これはがんばった方かな。

◆発売が12月でこれですからね。きっと、「気がつくと50万！」とかになってたりするんじゃないですか？

◇あとは『筋肉番付』も引っかかるなあ。

◆昔で言う『ハイパーオリンピック』ですね。

◇コナミはとにかくタマ数が多いんだよね。RPGは『幻水伝』、ギャルゲーの『ときメモ』、こ

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800
112	GB	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	ETC	99/12/24	3,980
113	PS	グランツーリスモ（ザ・ベスト）	SCE	SPT	99/3/25	2,800
114	DC	REVIVE…～蘇生～	データイースト	RPG	99/10/28	6,800
115	PS	ナイナイの迷探偵	ナムコ	ADV	99/12/22	5,800
116	DC	BLACK MATRIX AD	NECインターチャネル	ADV	99/9/30	6,800
117	PS	MACROSS VF-X2	バンダイビジュアル	ACT	99/9/2	6,800
118	DC	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店	ADV	99/8/26	6,800
119	GB	ハムスター倶楽部	ジョルダン	SLG	99/10/29	3,980
120	GB	メダロット2パーツコレクション	イマジニア	RPG	99/10/29	3,980
121	N64	PDウルトラマン バトルコレクション64	SLG	RPG	99/7/16	6,800
122	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800
123	DC	チューチューロケット！（同梱含）	セガ	PZL	99/11/11	4,800
124	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	ACT	99/12/22	2,800
125	N64	マリオパーティ	任天堂	ETC	98/12/18	5,800
126	WS	TERRORS（テラーズ）（限定版含む）	バンダイ	ADV	99/8/5	3,980
127	PS	Palor！ PRO Jr. Vol.2	三井物産	TBL	99/11/2	3,200
128	PS	FIGHTING ILLUSION V K-1GRAND PRIX'99	エクシング・エンタテイメント	格闘	99/9/30	5,800
129	GB	ハムスターパラダイス	アトラス	SLG	99/2/26	3,980
130	PS	俺の料理	SCE	ACT	99/9/9	5,800
131	PS	電車でGO！プロフェッショナル仕様	タイトー	SLG	99/12/9	5,800
132	PS	チョロQワンダフォー！	タカラ	SPT	99/8/5	5,800
133	DC	ZOMBIE REVENGE	セガ	ACT	99/11/25	5,800
134	PS	海のぬし釣り～宝島に向かって～	ビクターインタラクティブソフトウエア	RPG	99/7/22	4,800
135	PS	プロ野球シミュレーション ダグアウト'99	デジキューブ	SLG	99/10/28	5,800
136	PS	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	TBL	99/11/11	4,800
137	WS	名探偵コナン 魔術師の挑戦状！	バンダイ	ADV	99/8/5	3,600
138	PS	ポップンミュージック2	コナミ	ACT	99/9/14	4,800
139	N64	実況パワフルプロ野球6	コナミ	SPT	99/3/25	7,800
140	DC	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン	格闘	99/7/8	5,800

うやって一般層も取り入れ、『遊戯王』で子供も…ってね。

◆コナミのすごいところは、『ときメモ』で儲けているうちに、ちゃんと『パワプロ』だのサッカーだのを育ててたことですね。いまや野球っていったら『パワプロ』でしょ？ 音ゲーが当たったのも運じゃないですよ。

◇この辺からシンプル1500シリーズが出てくるね。

◆シンプルシリーズで何が売れてるのかって気になりますね。麻雀は分かりますけど…ブロック崩しが14万ってかなり意外です。

◇でも量販店ってコーナーがあるんだよね。完全にライトユーザー向けでしょう。

◆まあ、サラリーマンが銀座で昼飯食ってコーヒー飲んだらこのくらいしちゃいますからねぇ。

◇そしてウチで取り上げ

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.1 THE 麻雀	D3パブリッシャー	TBL	98/10/22	1,500
142	DC	エアフォースデルタ	コナミ	STG	99/7/29	5,800
143	PS	XI【sai】JUMBO	SCE	PZL	99/12/22	5,800
144	DC	バイオハザード2 Value plus	カプコン	ADV	99/12/22	4,900
145	PS	蒼魔灯	テクモ	ADV	99/12/9	5,800
146	PS	リアルロボット戦線	バンプレスト	SLG	99/8/12	6,800
147	PS	トロンにコブン	カプコン	ACT	99/7/22	5,800
148	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500
149	PS	栄冠は君に4	アートディンク	SLG	99/8/5	5,800
150	PS	グローランサー	アトラス	RPG	99/11/25	6,800
151	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500
152	PS	西遊記	コーエー	SLG	99/11/11	6,800
153	GB	スーパーマリオランド2	任天堂	ACT	92/10/21	3,800
154	GB	筋肉番付GB～挑戦者は君だ！～	コナミ	ACT	99/11/25	4,500
155	PS	ガレリアンズ	アスキー	ADV	99/8/26	6,800
156	N64	ポケモンスナップ	任天堂	ETC	99/3/21	6,800
157	WS	MobileSuit GUNDAM MSVS	バンダイ	ETC	99/8/26	3,800
158	PS	ポケ単（初回限定版含む）	SCE	ETC	99/10/21	5,800
159	PS	俺の屍を越えてゆけ	SCE	RPG	99/6/17	5,800
160	N64	電車でGO！64（同梱版含）	タイトー	SLG	99/7/30	6,800
161	GB	星のカービィ2	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
162	PS	～アート カミオン～ 芸術伝	TYO	SPT	99/12/16	5,800
163	PS	とんでもクライシス！	徳間書店	ETC	99/6/24	5,800
164	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	RPG	96/2/27	3,980
165	PS	リモートコントロールダンディ	ヒューマン	ACT	99/7/22	5,800
166	PS	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	ACT	99/11/11	2,500
167	N64	スターツインズ	任天堂	STG	99/12/1	6,800
168	PS	PAQA	SCE	ETC	99/9/22	3,800
169	DC	ストリートファイターⅢ ダブルインパクト	カプコン	格闘	99/12/16	6,800
170	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズDREAM MATCH 99	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/6/24	5,800

るソフト最後のランクイン、『デュープリズム』。スクウェアでも10万本なのか～。

◆スクウェアって、売れないと「いいゲームだ」って言われませんか（笑）？ やっぱりオリジナルって、たとえ大メーカーでもキツイものなんですね。

◇『スーパーマリオランド2』の、92年発売って言うのには驚いたよね。だって7年前だよ？

◆GB本体を買ったときの定番なんでしょうね。そういえば、『星のカービィ2』もありましたよ。

◇格ゲーが169位～171位までちょうど3本仲良く並んでるね～。『KOF』なんて大定番なのに、アーケードゲーム業界の縮小傾向がここにも現れてるのかな。

◆『ぐるぐる温泉』と『チューチューロケット』も健闘してますね。

◇パソコンでヒットした

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	PS	ストリートファイター EX2 PLUS	カプコン	格闘	99/12/22	5,800
172	N64	スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
173	DC	ラングリッサーミレニアム	メサイヤ	SLG	99/11/3	5,800
174	PS	メタルギア ソリッド インテグラル	コナミ	ADV	99/6/24	4,980
175	DC	プロ野球チームであそぼう！	セガ	SPT	99/12/23	5,800
176	WS	カードキャプターさくら～さくらと不思議なクロウカード～	バンダイ	RPG	99/12/2	3,800
177	DC	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	ETC	99/9/23	4,800
178	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.18 THE ボーリング	D3パブリッシャー	SPT	99/11/18	1,500
179	PS	ヴァンダルハーツII～天上の門～	コナミ	RPG	99/7/8	5,980
180	PS	ペルソナ2 罪	アトラス	ADV	99/6/24	6,800
181	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800
182	PS	グランディア	ゲームアーツ	RPG	99/6/24	5,800
183	NGP	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM	SNK	格闘	99/12/22	4,300
184	DC	クライマックスランダーズ	セガ	RPG	99/9/15	5,800
185	N64	ゼルダの伝説時のオカリナ	任天堂	RPG	98/11/21	6,800
186	PS	太閤立志伝III	コーエー	SLG	99/8/19	6,800
187	GB	ビートマニアGB	コナミ	ACT	99/3/11	4,300
188	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	ACT	99/5/27	2,800
189	GB	ゲームボーイギャラリー3	任天堂	ETC	99/4/8	3,500
190	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.22 THE プロレス	D3パブリッシャー	格闘	99/12/9	1,500
191	DC	ゴルフしようよ	ボトムアップ	SPT	99/12/9	3,980
192	DC	THE HOUSE OF THE DEAD2(同梱版含)	セガ	STG	99/3/25	5,800
193	PS	99甲子園	魔法	SPT	99/6/17	5,800
194	PS	ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	SLG	99/9/9	6,800
195	WS	HAROBOTS～ハロボッツ～	サンライズインタラクティブ	RPG	99/10/7	3,980
196	DC	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 武道館～	セガ	格闘	99/6/24	5,800
197	GB	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	RPG	99/10/29	3,980
198	WS	SDガンダム エモーショナルジャム	バンダイ	RPG	99/5/27	3,800
199	PS	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	SLG	99/11/25	6,800
200	PS	せがれいじり	エニックス	ETC	99/6/3	5,800

『ディアブロ』とかの売上と比べても負けてない。今ここにきて何万って単位の人間がネットゲームに手を染めつつある、というのがスゴイですよ。増えてるわけでしょう。

◆それで、今年発売のPS2でまた、がーっとプレイ人口が増えるんでしょうねぇ。

◇グラフの方から見てみると…やっぱりコナミの強さが目立つね。ハードメーカーがある程度強いのはわかるけれど。

◆毎回すごいんですよ。タイトル数も多いし、とにかく安定してます。ジャンルもばらけてますしね。

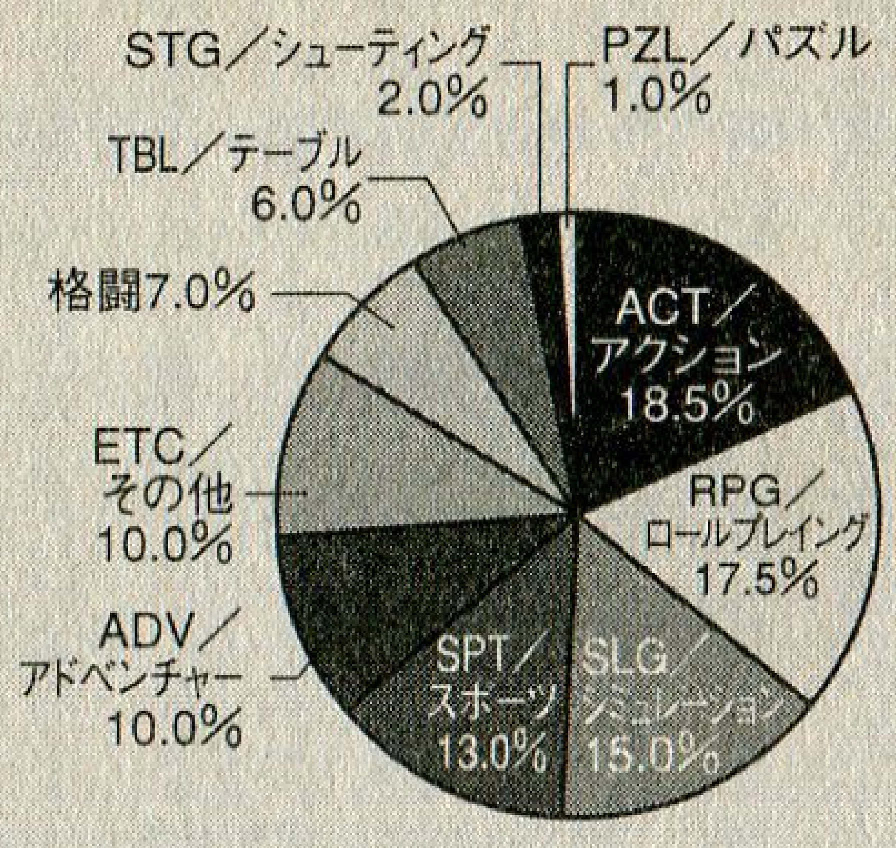
◇スクウェアやアスキーは、ランクインしているタイトル数が少ないのに売上が多いですね。

◆ずいぶん効率がいいんですね～。

◇D3パブリッシャーも、何もないところから

ジャンル別シェア

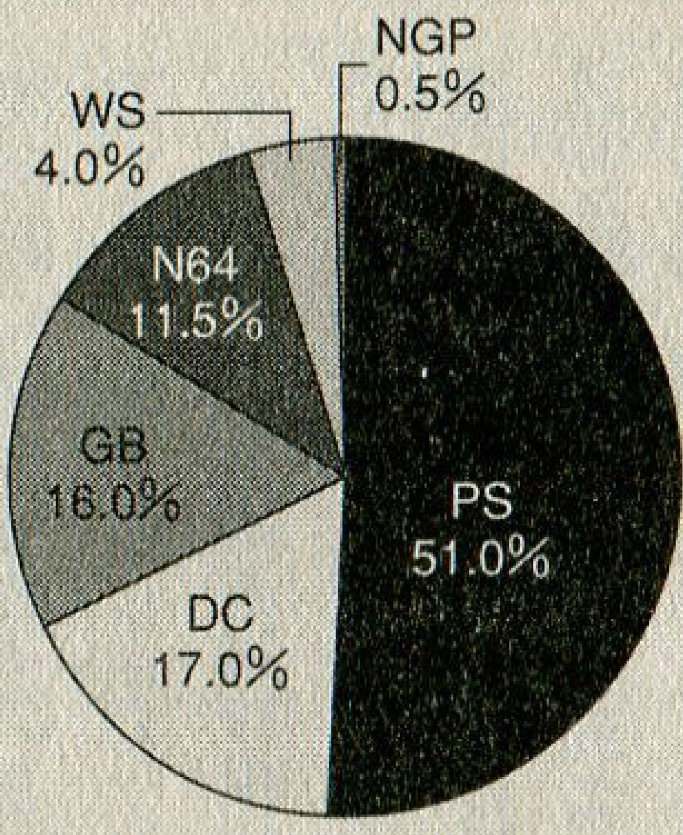
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	ACT／アクション	18.5%
2位	RPG／ロールプレイング	17.5%
3位	SLG／シミュレーション	15.0%
4位	SPT／スポーツ	13.0%
5位	ADV／アドベンチャー ETC／その他	10.0%
7位	格闘	7.0%
8位	TBL／テーブル	6.0%
9位	STG／シューティング	2.0%
10位	PZL／パズル	1.0%

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	プレイステーション／PS	51.0%
2位	ドリームキャスト／DC	17.0%
3位	ゲームボーイ／GB	16.0%
4位	ニンテンドウ64／N64	11.5%
5位	ワンダースワン／WS	4.0%
6位	ネオジオポケット／NGP	0.5%

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	任天堂	31本
2位	コナミ	25本
3位	SCE	19本
4位	セガ	13本
5位	バンダイ	12本
6位	カプコン	9本
7位	スクウェア	8本
8位	D3パブリッシャー	6本
9位	コーエー	5本
10位	アトラス イマジニア エニックス バンプレスト ビクターインタラクティブソフトウェア	4本

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	SCE
4位	スクウェア
5位	カプコン
6位	セガ
7位	バンダイ
8位	エニックス
9位	アスキー
10位	イマジニア

突然出てきて8位ですから頑張ったね。やっぱり価格戦略が当たったんでしょう。

◆これからどんなのが出てくるか楽しみですね。『ザ・ギャル』とか出るんでしょうか（笑）。

◇機種別では、N64よりGBの方が多いんだよね。

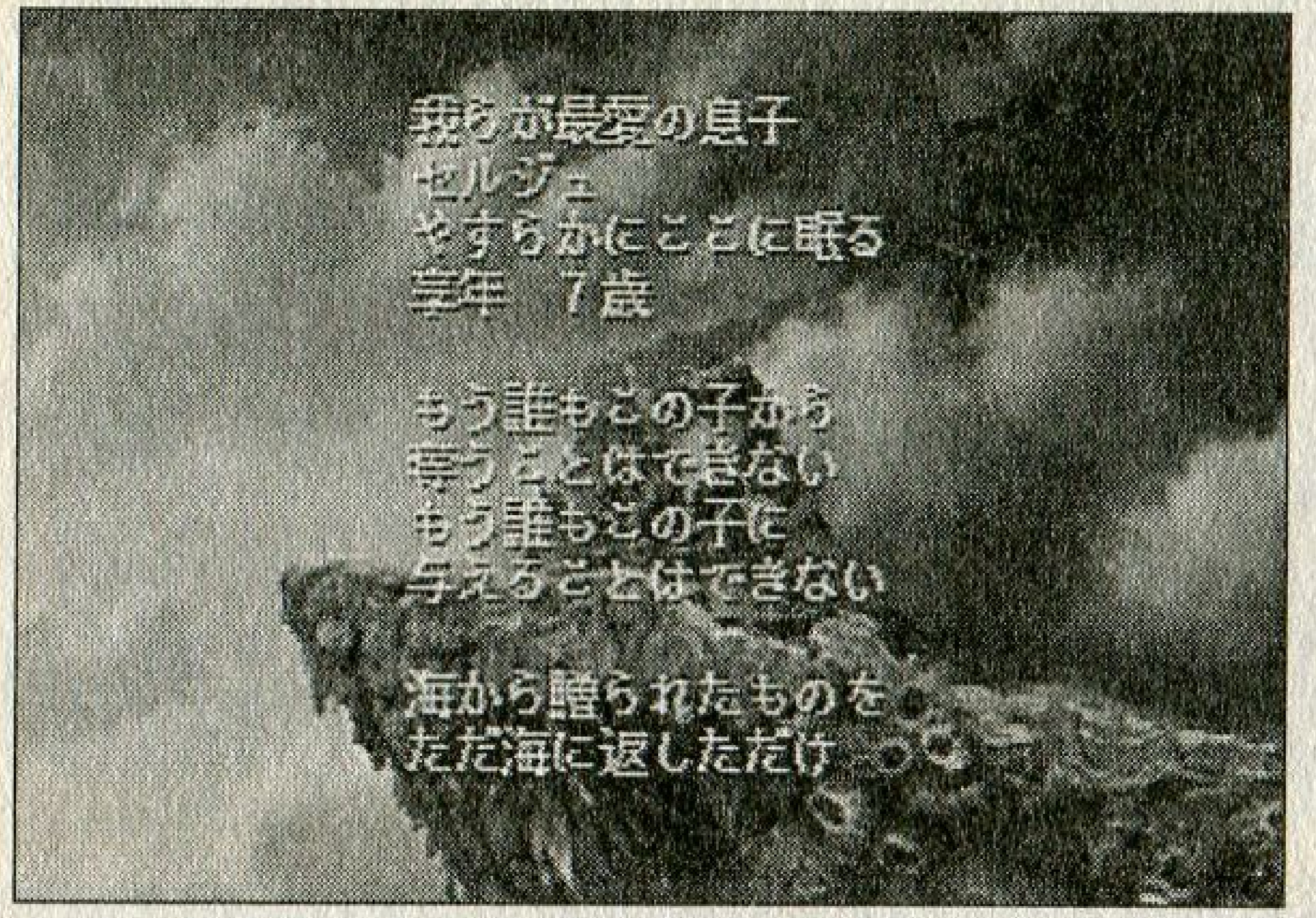
◆DCも頑張ってるんですよ。GB人気もあるでしょうが、相対的にPSの割合が減ってますから。

◇PS2の発売を控えて、そろそろPSのタイトル数も落ち着いてきてるんじゃないかなあ。一体、来期はどうなることやら。

◆WSは『GUNPEY』に続くタイトルがないんですよね。いいハードなんでぜひ頑張ってほしいです。

独断と偏見で選んだベスト20！

奥山：今期のベストゲームということですが…編集部の総意として選んでみたらこんな20本になりました。どうでしょう？
津田：こう見ると、ある特定の人の思い入れ1つで入ってるのもあれば、何人もが支持したのもあるって感じだねー。
奥山：1特集で扱う10本は、この中から様々なバランスを考えて選ばせていただきました…ので、そこに入らなかった10本について、皆さんの思い入れをここで語っていただければと思います。上から順番に行きましょう。『巨人のドシン』は荒木さんの推薦ですね。
荒木：これは南国の島で住民と戯れつつ、たまにはぶっつぶしつつ、地面を上げ下げしてというゲームです。ラブとヘイトっていうのがあって、優しくして上げるとラブがたまる。ヘイトはその逆。どっちにしても自分が大きくなるというゲームなんですよ。とにかく、触って楽しいんです。粘土細工みたいな感じかなあ。
津田：次の『COOL BOARDERS BURRRN』は…。
原田：死ぬほど面白いぜぇぇぇ!! 内容的にはPS版の『2』の進化版ですね。絵もキレイだし60フレームでスピード感もバッチリ。DCのこの手のACTは総じてレベルが高いですよね。記事にはしてないけど超面白いんでオススメですよ。
奥山：『グランツーリスモ2』…は滝沢さん。
滝沢：車種が魅力でしょう。豊富な車種。でも俺の車が入っていないのが唯一の不満かな。まあファミリーカーだからなあ。プレマシー入りのアペンドディスクが出たら絶対買う。
津田：『クロノ・クロス』。
奥山：あ、それ私と荒木さんです。『クロノ』はですね、細かいエピソードや台詞回しがとにかく上手いです。音楽も最高、戦闘システムも最高（ボスだけでいいし）。あの映像はとにかく驚きだし、キャラの演技も秀逸。まさに「大作らしい大作」としては最高峰でしょう。で、『ときめきメモリアル2』は、津田さんですよね。
津田：萌え萌え。花桜梨ちゃん最高!!
奥山：了解です。『どこでもいっしょ』…これは、皆で選んだんでしたっけ。
荒木：名刺交換する人がいなくて淋しかった…。
原田：必死でIQ最大まで上げたのに2週間でいなくなるとは



今期一の「大作」としてなら『クロノ・クロス』でしょう。とりあえず、見て音楽を聴くだけでもぜひ。

編集部が選ぶ！ 1999年下半期 ベストゲームはコレだ!!

公私ともにゲーム漬けの毎日を送っている本誌編集部員が、実際遊んだゲームの中から今期（1999年下半期）のベストゲームを選出！

参加者：滝沢編集長、編集部員津田・奥山・荒木・原田

編集部選・ベストゲーム20

かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	（PS）
カスタムロボ	（N64）
巨人のドシン1	（N64DD）
COOL BOARDERS BURRRN	（DC）
グランツーリスモ2	（PS）
クロノ・クロス	（PS）
サイキックフォース2	（PS）
サイレントボマー	（PS）
続・御神楽少女探偵団～完結編～	（PS）
デュープリズム	（PS）
東京バス案内	（PS）
ときめきメモリアル2	（PS）
どこでもいっしょ	（PS）
ドラゴンナイツ・グロリアス	（PS）
はじまりの森	（SFC）
爆裂無敵バンガイオー	（DC／N64）
ファイアーエムブレム　トラキア776	（SFC）
フレームグライド	（DC）
ポケットモンスター金・銀	（GB）
ワイルドアームズ2ndイグニッション	（PS）

（50音順）

呆れたヤツだ。「トロは立派なスペランカーになりたいニャ」。
奥山：「初恋ってポン酒の味なのニャ」とか言われましたね。編集部でしりとりすると、ゲーム系の単語ばっかり。
津田：プレイヤーの個性が丸分かりだよね。…ということで『はじまりの森』。
荒木：任天堂ディスクADVライクなノリで、もう懐かしい感じですよ。舞台がイナカってことも懐かしいし。心温まります。奥山さんにやって欲しいです。
原田：だめですよ、ダーク系編集者の奥山さんがやるわけないじゃないですか。
津田：何そのダーク系って。
奥山：…まあ…いいけどね…『フレームグライド』は原田さん？
原田：フロム最高。対戦型ロボACT。『アーマードコア』か？と思いきや対戦がメインでね。ネット対戦が熱いらしい！…けど貧乏なんで自分はあまり…。LRボタンがもう1つずつついてたらなあ、コントローラーに。
津田：で、『ポケットモンスター金銀』だけど。これって編集部ほとんど全員プレイしたんだよね？
滝沢：やっぱ売れてるソフトは面白いんだね、って感じ。
原田：いや、面白いから売れたんでしょう。
津田：ていうか、1ヶ月ちょっとで500万売れるってのもおかしな話だなあ。
荒木：欲しくなるソフトですよ。
滝沢：買っただけでやってないじゃん、荒木くん。
奥山：金が2人、銀が2人なんですよね。うまくバラけてますねぇ。
津田：まあ、1900年代最後のバケモノソフトっていうことで、さすがです。
奥山：今年もいいソフトがたくさん出るといいですね！

愛する人を、そして己の正義を守るため、英雄は戦う！

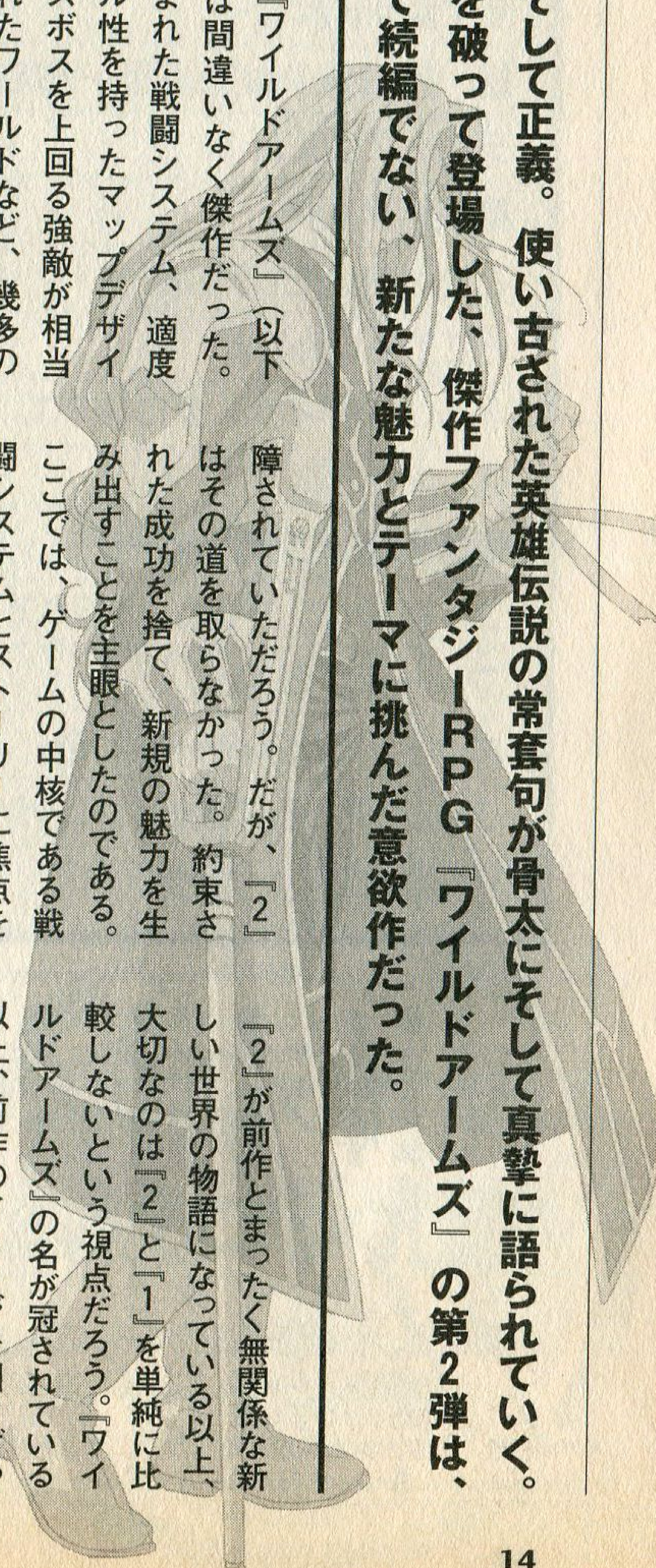
ワイルドアームズ 2nd IGNITION



機種：PS　メーカー：SCEI　ジャンル：RPG
発売日：99・9・2　価格：6800円

ここに注目　とにかく王道を行くタイプのRPG。けれどそれが物凄くキレイにまとまっているところが素晴らしい。もはや安心のブランド。

愛、勇気、そして正義。使い古された英雄伝説の常套句が骨太にそして真摯に語られていく。三年の沈黙を破って登場した、傑作ファンタジーRPG『ワイルドアームズ』の第2弾は、続編であって続編でない、新たな魅力とテーマに挑んだ意欲作だった。



前作『ワイルドアームズ』（以下『1』）は間違いなく傑作だった。練り込まれた戦闘システム、適度なパズル性を持ったマップデザイン、ラスボスを上回る強敵が相当数隠されたワールドなど、幾多のやり込み要素に溢れており、PSで発売されたすべてのRPGの中でも、五指に入るといっても過言ではない出来映えだった。

評判のソフトは即シリーズ化というのが近年の流れだが、名作の次作は困難という言葉のとおり、続編はなかなか登場しなかった。ファンの願いが叶ったのは、三年近い月日が流れた昨年9月。やっと待望の時が訪れたのだ。

前作が人気作でかつ優れたシステムを持っていただけに、それを素直に継承すれば、『ワイルドアームズ　セカンドイグニッション』（以下、『2』）の評価はある程度保障されていただろう。だが、『2』はその道を取らなかった。約束された成功を捨て、新規の魅力を生み出すことを主眼としたのである。

ここでは、ゲームの中核である戦闘システムとストーリーに焦点を絞って、『2』で提唱された新たな魅力について語っていこうと思う。

新たに創造された同名にして別なる世界

『2』では、ファルガイアと呼ばれる架空の大陸を舞台に、次元の歪みによって訪れた世界の危機を救うべく、登場人物たちが奮闘していく過程が描かれていく。

ここで注意すべきは、大陸の名前こそ前作と同じだが、世界観はまったく異なっていることだ。二つの大陸には、相関性はない。いわば、ファルガイアとはシリーズの舞台を示す名称に過ぎないのである。

『2』が前作とまったく無関係な新しい世界の物語になっている以上、大切なのは『2』と『1』を単純に比較しないという視点だろう。『ワイルドアームズ』の名が冠されている以上、前作のイメージを引きずってしまうのはやむを得ないかもしれないが、タイトルが同名だからといって常に世界観や登場人物が同様というわけではない。『ファイ



通常攻撃は単にダメージを与えるだけではなく、強力な特殊技を使うための準備という役割もある。

ナルファンタジー』シリーズを始め、一作ごとに異なる世界、キャラクターを生み出しているシリーズはいくらでもある。『ワイルドアームズ』もその視点に立ってこそ、面白さを味わうことができるのだ。何よりもまず、プレイヤーが名作だった『1』の呪縛を断ち切ること。ここが出発点である。

新たに生まれ変わった戦闘システム

『2』を『1』との比較ではなく、純粋に単体のRPGとして見た場合、戦闘システムにいくつもの独創的なアイディアが盛り込まれていることが見えてくる。

そのひとつは、「フォースポイント」と呼ばれる概念を導入して戦闘システムの柱としたことである。前作では、通常攻撃や魔法など、戦闘時に選択できるコマンドはすべて並列関係にあった。魔法を使うにはMP、ガーディアンと呼ばれる超自然的な力を借りて行う特殊行動にはフォースポイントと、それぞれコマンドに対応したパラメータが用意されていた。

ところが『2』では、これがフォースポイントという、一つの概念に集約されている。名称だけみると『1』にもあったパラメータだが、『2』では意味するところがまったく変わっていて、簡単にいえば必殺技を使うためのパワーだと考えればいいだろう。

フォースポイントは通常攻撃を重ねていくことで貯まっていく。従って、戦闘が始まったら、まずは敵の攻撃を堪え忍びながら通常攻撃を加え、パワーが貯まったところで強力な必殺技を叩き込んで勝利をおさめるというスタイルが主流になってくる。この特撮番組の主人公を想起させる戦い方こそが『2』の戦闘のメインコンセプトなのだ。もちろん、こうした戦いはボスクラスの敵との戦いにおいてこそ魅力を発揮する。そこで『2』では、基本的にザコ戦闘を回避できるようになっており、ボス戦からボス戦を繋いでレベルアップしていけば、物語が進むようになっているのである。一部に回避不能のザコ戦も起こるが、エンカウント率が低めなため、物語の進展を妨げることはない。ザコとの戦闘でチマチマ経験点を稼ぐのが嫌いな人にはもってこいのシステムだろう。

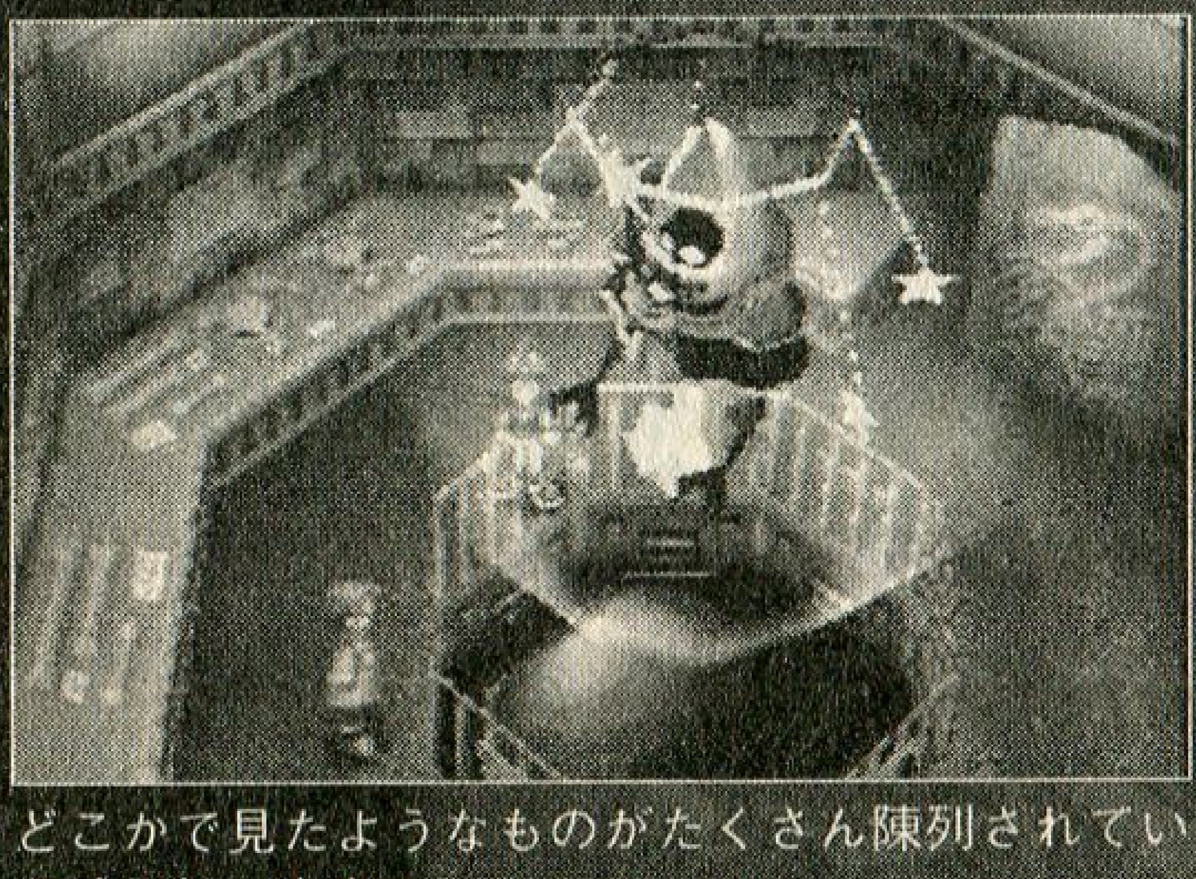
その一方で、戦闘好きのためには強敵がバシバシと出現するバトルフィールド的なステージ（ほとんどは物語の展開とは無関係な大洋の孤島）も用意されている。このあたりのフォローの細かさなども嬉しい限りだ。

フォースポイントに関して、もう一つの革新的な試みは、魔法をMPの拘束から解き放ったことである。魔法を生業とするキャラクターは、戦士が強力な連続打撃技を繰り出し、銃使いが強力で外れることのない攻撃を放つのと同じように、魔法を自身の固有の力としてフォースポイントを蓄えることで発動するのである。

魔法使いタイプのキャラクターは、全般に物理攻撃力や防御力が低い。そのため、フォースポイントをいかにして蓄え、どこで限りあ

今回も凄いぞ！ とんでもない強敵たち

前作同様、『2』にもクリアレベルでは到底太刀打ちできない、とんでもなく強い敵が用意されている。まずは隠しキャラ的な第6のメンバー、マリアベルを仲間にし、広大なマップの隅々まで探索してみよう。「第七の月」を放つ魔王とか、効果絶大の火の玉を吐いている白いヤツなど、前作から引き続いて登場する連中もいる。心底強いので準備は怠りなく！



どこかで見たようなものがたくさん陳列されている博物館。中央のモンスターは…。

る魔法を使うかが重要になってくる。『2』ではモンスターの属性という概念が『1』以上に強化されており、敵が苦手とする属性攻撃を撃ち込めば、破壊的なダメージを与えることができる。前作では攻撃魔法の威力が低く、味方の補助ばかりに使われていた感のある魔法だが、今回は勝敗の分岐点となる力を持っているのだ。魔法に一撃必殺の魅力を求めるプレイヤーには心弾むシステムといえよう。

なお、補助魔法は影響力こそ下がったものの、やはり重要な役割であることには変わりない。特に反応力や物理攻撃力を上昇させる魔法は相変わらず重宝する。ただし、『2』では、「パーソナルスキル」と呼ばれる新システムが導入されたため、必ずしも必須の魔法ではなくなっている。

パーソナルスキルはレベルアップごとにもらえるポイントを消費して、物理および魔法の攻撃力や防御力を高めたり、レベルアップ時のHP上昇にボーナスをつけたり、毒、麻痺、石化などの異常ステータスから高確率で身を守ってくれるという特殊技能だ。特に防御系や、ステータス異常を抑止するスキルを修得させれば、補助魔法にはあまり頼らなくても大丈夫になる。とはいえ、このことは補助魔法との連携を考えれば、攻撃力や成長時の特典なども修得できることを意味している。やはり補助魔法は重要な位置づけを占めているのだ。

高い戦術性を生み出している戦闘メンバーの途中交代

もう一つ戦闘を面白くしてくれているのが、戦闘中のメンバー交代が可能になっていることだ。

『2』では、最大六人のプレイヤーキャラクターが登場する。しかし、戦闘に投入できるのは三人までである。大概のゲームでは、こうした場合、メンバーの交代は非戦闘時にのみ可能で、いったん戦闘に入るとメンバーが固定されてしまうことが多い。だが『2』では、戦闘中でもメンバー交代が可能なのである。しかも、ベンチにいるキャラクターでも戦闘不能状態になっていないかぎり、前線にいるメンバーと同じだけの経験値がもらえるようになっているので、成長面でバランスが悪くなるなどという困った事態に陥ることはない。プレイヤーは純粋に六人全員の力を駆使して戦っていけばいいのである。

ここでちょっと簡単な比較をしてみよう。

『1』では戦闘時の役割が、はっきりと決まっていた。

①**ロディ**……回復・攻撃の補助
②**ザック**……攻撃
③**セシリア**……補助魔法使用



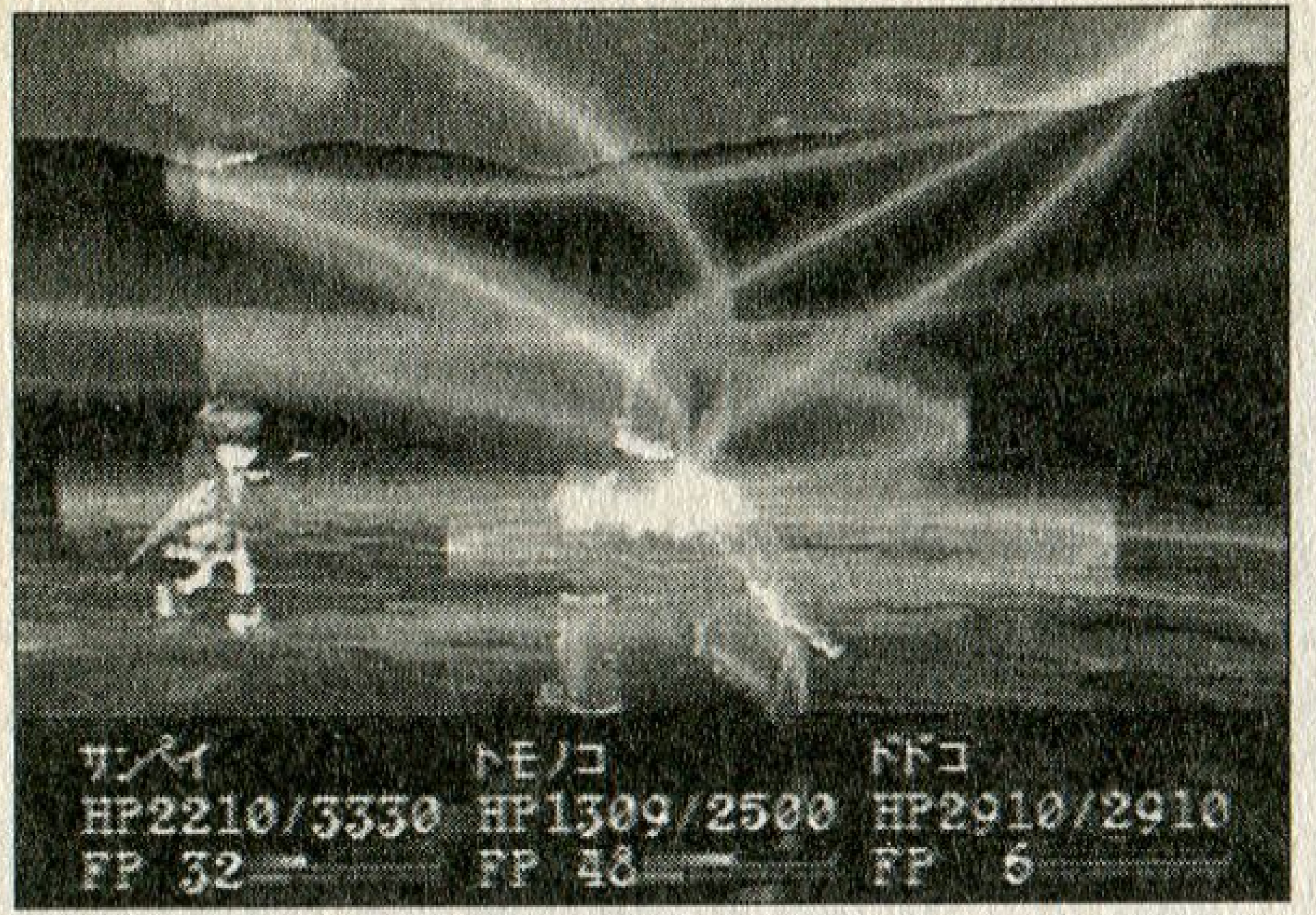
各キャラクターごとに用意された必殺技「フォースアビリティ」。戦闘の中核となる威力抜群の攻撃だ。

つまり、『1』では、魔法使いキャラクターだったセシリアがステータスアップの補助魔法をかけ、それで強化された戦士系のザックが攻撃を撃ち込んでいくのが基本だったのだ。本来主役のロディは、戦闘では完全に脇役で、アイテムと弾数制限付きのアーム（銃）で回復と攻撃の補助役に徹することになる。役割が明確なため、戦術は立てやすいが、代わりにこの黄金パターンが確立されてしまうと、変化に乏しいのは否めなかった。

これに対して『2』では、主戦力とバックアップ要員がそれぞれ三名ずつ用意されている。主戦力型から紹介していこう。

①**アシュレー**……攻守にバランスがいい戦士。通常攻撃の威力がやや低いが、魔神の力を借りて変身するという必殺技があり、そうなれば最高の攻撃力を誇る。

②**ブラッド**……重戦士型。通常攻撃力も高く、フォースポイントに頼らなくても十分戦える。もちろん、フォースポイントを使えば、さらに強力になる。ただし反応速



パラメータを上昇させる戦闘補助魔法が有効なのは前作と同じ。とくにボス戦では下手な攻撃以上に重要だ。

度が遅く、敵の先制攻撃で異常ステータスなどを被る危険がある。

③カノン……通常攻撃力が低く、防御力も低いが、フォースポイントが貯まると強力な攻撃を叩き込む。大器晩成型キャラクターなので、鍛えるにはプレイヤーの愛情（プラス忍耐）が不可欠。

バックアップ系キャラクターたちは、以下の三人である。

④ティム……バックアップ要員の一番手。魔力に優れ、攻撃魔法の威力も高いが、それよりも回復要員としての活躍が中心になる。ただし、驚くほどに防衛力がないので、相当気を使ってやらないとすぐ瀕死状態にされてしまう。

⑤リルカ……攻撃力主体の魔法使い。敵の弱点属性を突いて攻撃魔法を放っていけばかなりのダメージが与えられる。弱点を持つボス戦では必須の存在。ティムに比べるとタフなのも有り難いところ。回復能力を持たせれば長く前線に置いておける。

⑥マリアベル……必ずしも仲間にしなくてもいい、やや趣味的なキャラクター。コミカルでかなりクセの強い技が多いが、敵が使う技を吸い取って自分の技にする能力を持つので、ゲームの展開、プレイヤーの好みに応じて成長させていける。

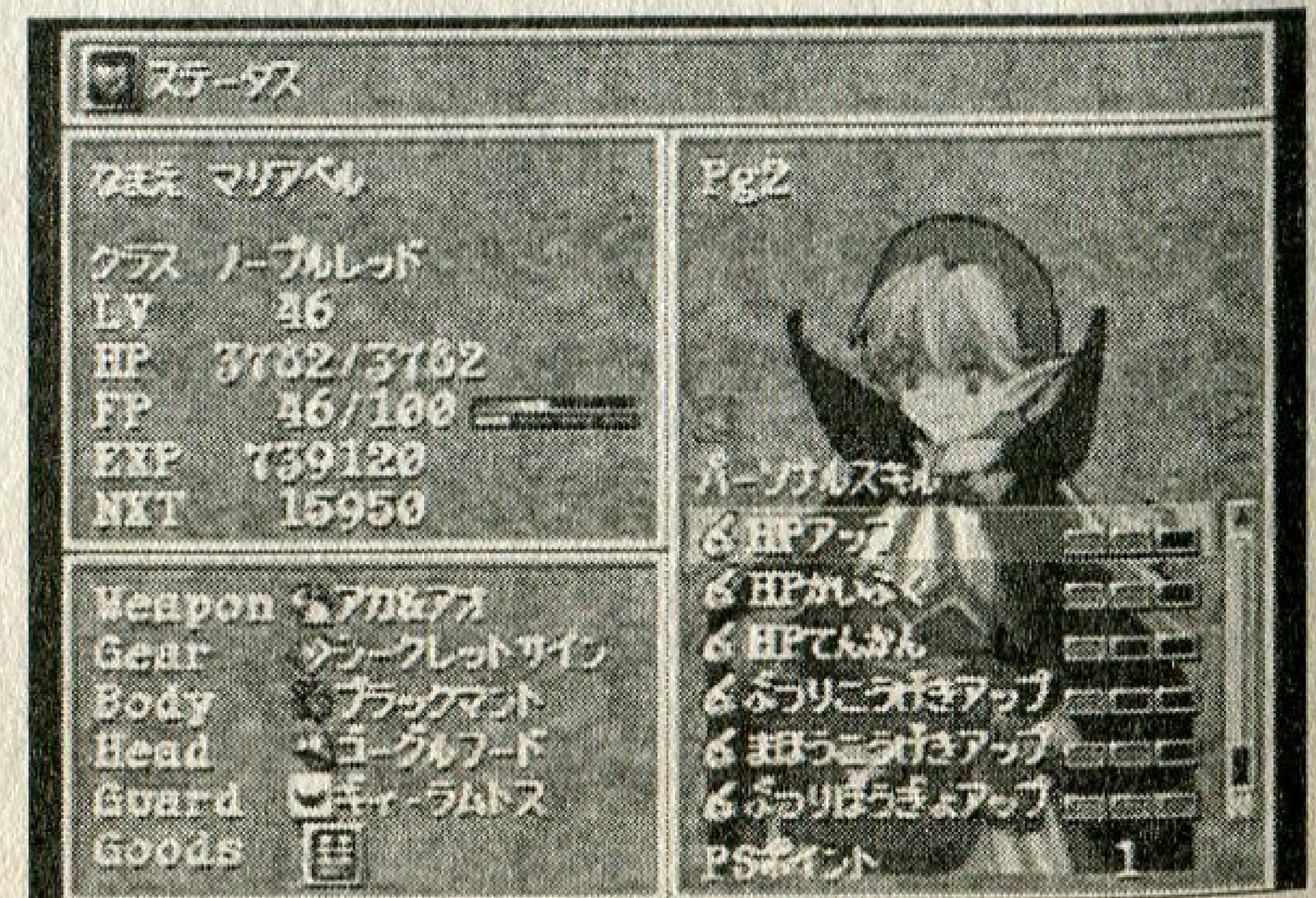
誰を前線に出し、誰をベンチに下げておくか。また、交代のタイミングはいつか。このあたりをスポーツチームの指揮官気分で考えていくと、ボス戦闘はかなり面白い。基本ラインはアシュレー、ブラッド、リルカの三名だろうが、ティムの回復力やカノンの一撃必殺能力を使わないと強敵には苦戦を余儀なくされる。このへんの試行錯誤が楽しめるのだ。

英雄とはいったい何なのか 重いテーマを扱うストーリー

戦闘の魅力について述べてきたが、ストーリー面でも、『2』には独自の視点が設定されている。それはRPGというジャンルにある意味不可欠の存在である英雄を巡る問題の提起である。

いったい英雄とは何なのか。「一人を殺せば犯罪者だが、戦争で百万人を殺せば英雄だ」という有名なセリフがあるが（『チャップリンの殺人狂時代』）、英雄とは多くの血の果てに誕生する宿命を持っている。このことを考えると、新しい時代の誕生には流血が不可避ということになり、一時の悪役に甘んじても世界のために「英雄」たらんとする思想を生み出すことになる。

前半の主要敵であるテロリスト集団「オデッサ」の首魁ヴィンスフェルトは、まさにこうした英雄像を抱いている存在である。彼は人類の発展のためには、国境を引いて互いにいがみあっている現在の状態は無益だと信じ、強力な力によって世界を統一し、人類に繁栄をもたらせようと考えている。このヴィンスフェルトの思想に対して、あるミッション遂行中に主人公アシュレーがつぶやくセリフが印象的だ。彼はヴィンスフェルトの目指す世界統一を「意外と大変なことなんだな」と表する。これは各国の利害がもつれあい、自分たちがなかなか理解されないことからアシュレーがふと思いついていう言葉だが、この困難をあえて背負うことを決心したのが、ヴィンスフェルトなのである。つまり、敵役のボス



キャラクターに特殊な能力を付与する「パーソナルスキル」。どれを修得させるか、かなり頭を悩ますところ。

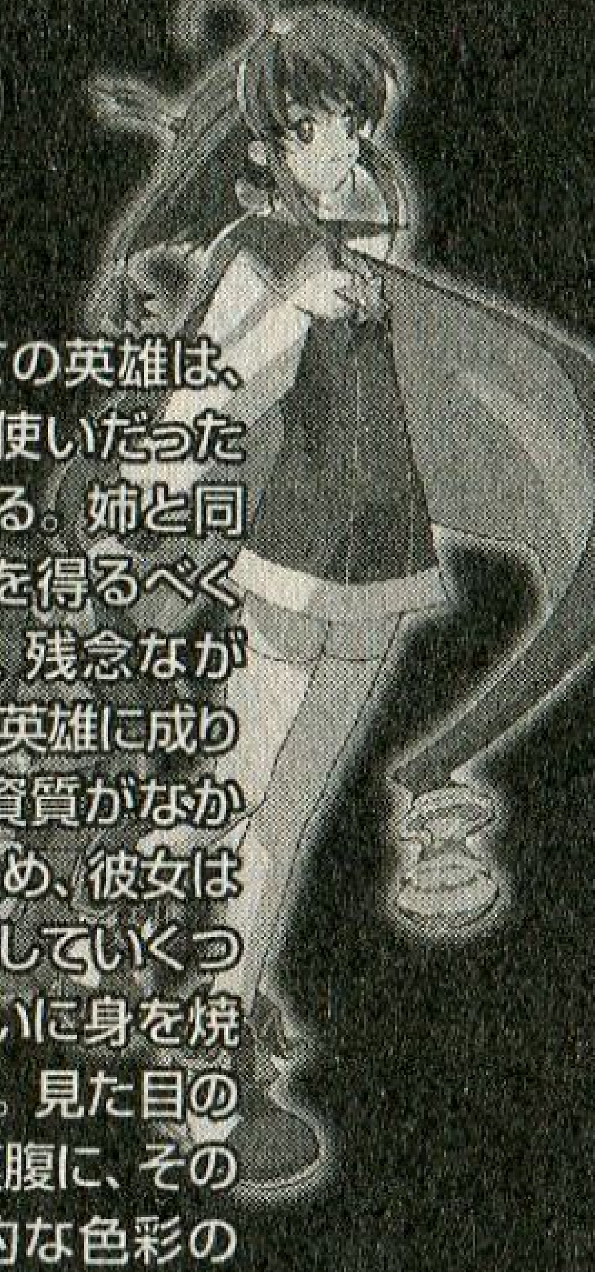
が、最も乱世の英雄らしい価値観を持っているのだ。

　また、ひとたび苦難の時代が訪れると、人は無責任に英雄の登場を待望する。そのため、英雄となってしまった者は、自らの人生を犠牲にして時代に殉じなければならないこともある。英雄が我が身を犠牲に世界を救えば、残った人は必死でその人物を崇めたてる。そうすることが自分たちの贖罪であるかのように…。

　後半の冒頭、アシュレーが古の英雄で、「剣の聖女」という異名を取るアナスタシアに邂逅するシーンは、ゲーム的にはどうということもないエピソードだが、テーマ的にはこのことが非常に明確に唱われている。ここで、アシュレーは人からどう見えるか、などということを超越して自らの心情のために戦っていく決意を強く見せるのである。だが、こうしたアシュレーの行動は、よく考えれば、ヴィンスフェルトと基本的に変わっていないことに気づくだろう。ならば、なぜアシュレーは善で、ヴ

英雄とは何か？ 主要キャラクターたちの苦悩と決意

ゲーム中のエピソードから主要キャラクターたちの考えと行動を推察、彼らの本質に迫ってみる。自らの強く純粋な意志で動いているアシュレーを中心に置き、タイプの異なる英雄像を持つブラッド、カノン、アナスタシア、外的要因によって突き動かされているリルカ、ティムという構図を描くと全体が把握しやすいだろう。



リルカ

彼女にとっての英雄は、高名な魔法使いだった亡き姉である。姉と同じだけの力を得るべく奮闘するが、残念ながら、彼女には英雄に成りきるだけの資質がなかった。そのため、彼女は物語をとおしていくつかの辛い想いに身を焼くことになる。見た目の明るさとは裏腹に、その実は、悲劇的な色彩の濃いヒロインである。



カノン

古の英雄の子孫であることが彼女のすべてを狂わせた。英雄にふさわしい偉業が必要だという強迫観念が彼女に身体を機械化させ、闇を討つことにすべてを賭ける歪んだ英雄像へと追いやってしまったのだ。人間の負の面しか知らない彼女は、アシュレーの正反対に位置し、ブラッドとも異なる暗き英雄である。



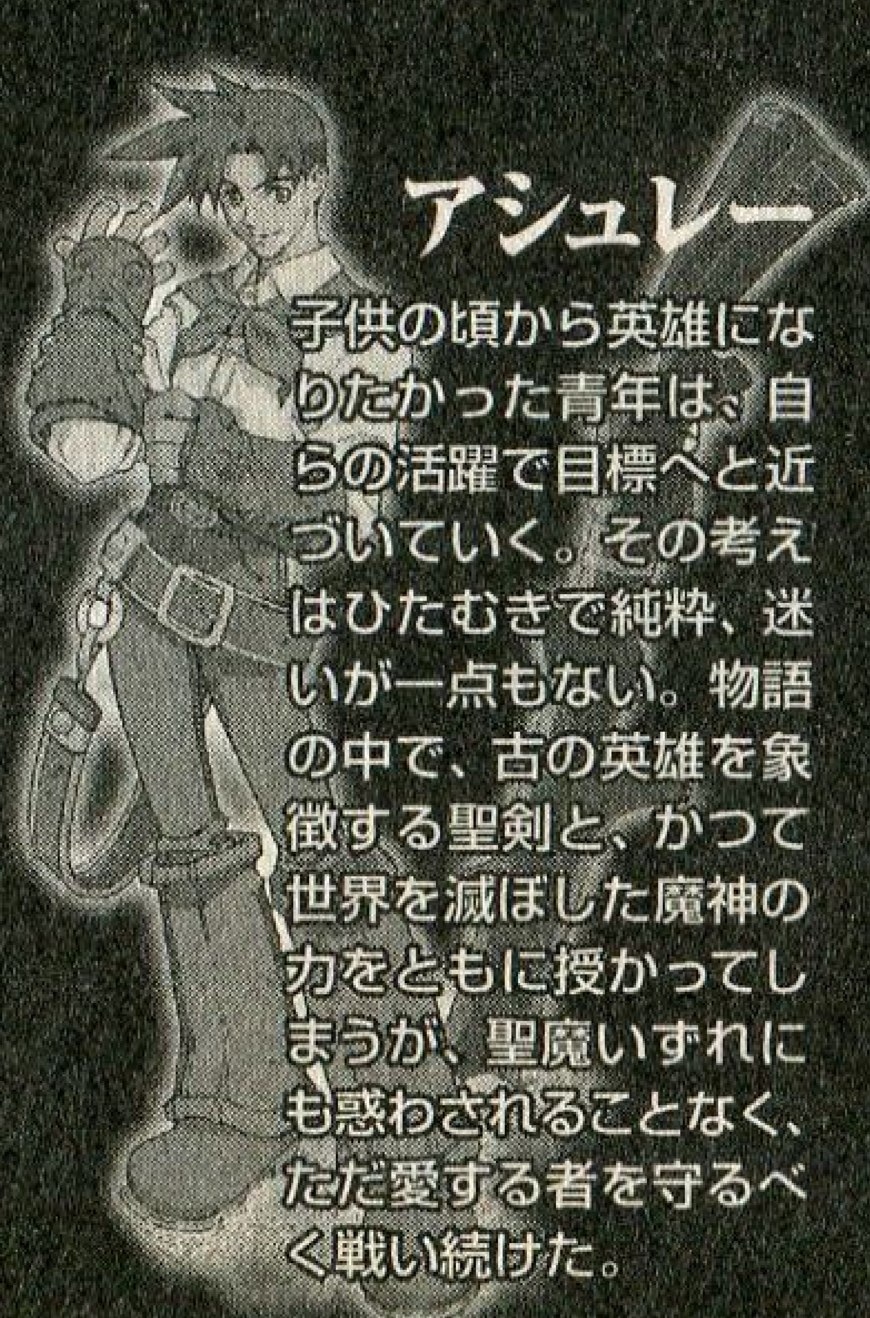
ティム

「世界を救うための生け贄」という重すぎる運命を担った彼は、死にたくないという想いでそこから逃げ出した。その代わりに世界の人々を守るだけの力を得なければならないという、あまりに過酷な責務を自分に負わせてしまう。強い義務感から英雄たらんことを望む姿は、自己犠牲的であり、悲壮でさえある。



アナスタシア

古の時代、「焔の災厄」と呼ばれる危機から世界を救った聖女として崇められている。だが、真実の彼女はどこにでもいる普通の女の子に過ぎない。伝説化される中で虚像となり祭り上げられてしまったのだ。彼女はいう、「英雄とは時代の生け贄だ」と。これほどに手厳しい英雄観をさらりというヒロインも珍しい。



アシュレー

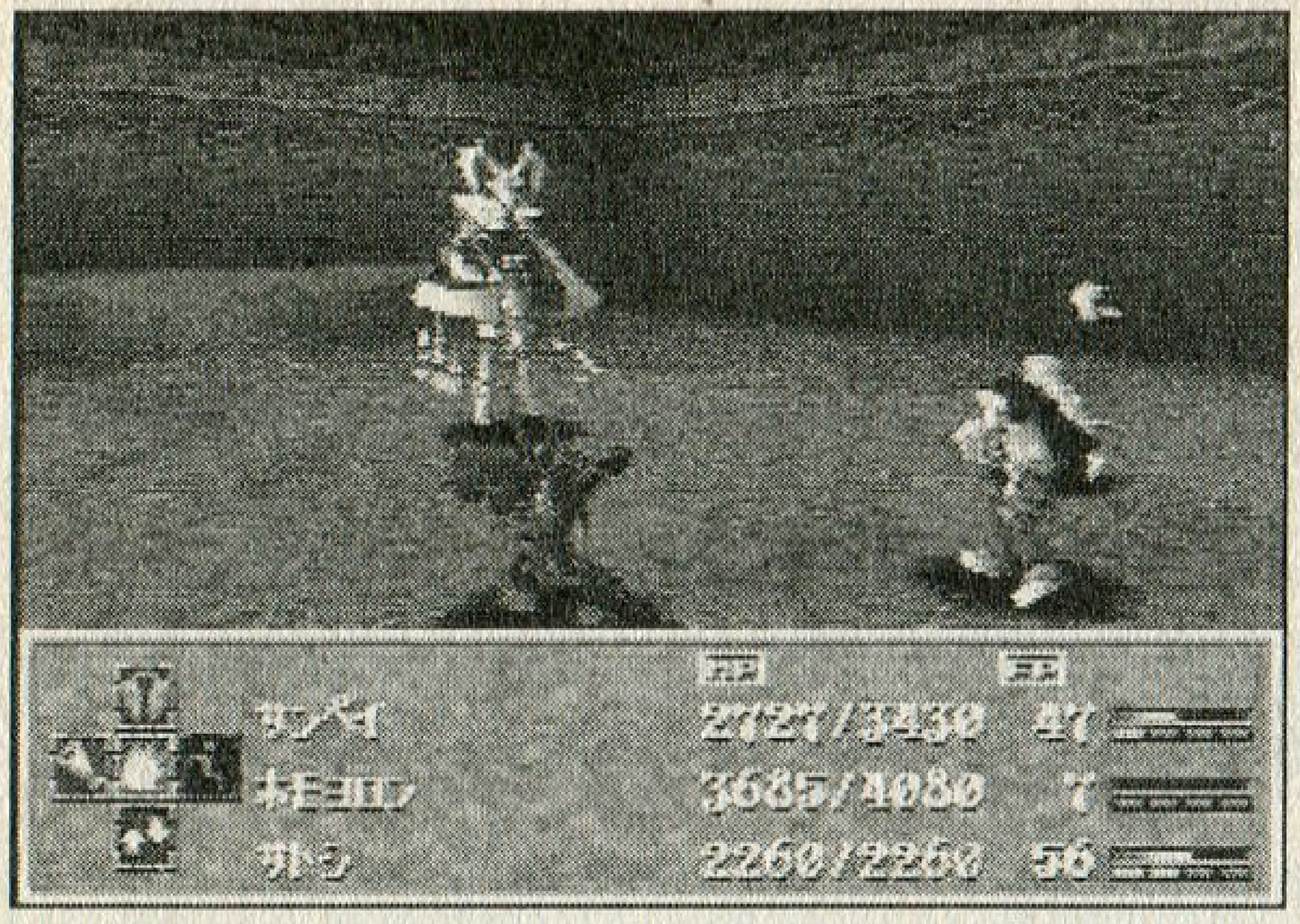
子供の頃から英雄になりたかった青年は、自らの活躍で目標へと近づいていく。その考えはひたむきで純粋、迷いが一点もない。物語の中で、古の英雄を象徴する聖剣と、かつて世界を滅ぼした魔神の力をともに授かってしまうが、聖魔いずれにも惑わされることなく、ただ愛する者を守るべく戦い続けた。



ブラッド

彼はかつてとある国の解放戦争に参加し、すでに戦士として高い技量を持つに至っている。だが、その時の戦いは、裏切りと失望の中、故国の滅亡という最悪の結果で幕を閉じた。彼は英雄を必要とする人々の希望を断たぬよう、あえて英雄としての名を名乗っているのだ。その姿は強靱ではあるが、せつなく悲しい。

※ここに記した6人以外にも、『ARMS』隊長アーヴィング、『オデッサ』首魁ヴィンスフェルトなどをはじめ、多くの登場人物たちが自分の価値観に基づく英雄観を持っている。その錯綜こそが『ワイルドアームズ2』の物語を支える強固なテーマを形作っているのだ。



戦闘途中でメンバーの入れ替えができるのは『2』の大きな特徴。ボス戦攻略では極めて役立つテクニックだ。

ィンスフェルトは悪だといえるのだろうか。

「オデッサ」の幹部の一人であるトロメアは、この点を鋭く指摘する。他人が正義を押しつけることを嫌い、部下たちとともに自分たちのような粗野な者でも気持ちよく暮らせる世界を作ろうとして「オデッサ」に加わったトロメアは、アシュレーと自分たちのどこが違うのか問いかけ、強ければ正義なのかとつぶやきながら、戦い、散っていく。ここは、『2』の底流に流れるテーマが端的に現れた箇所だといえるだろう。味方だけではなく、敵にも、それぞれ己の信じる価値観があり、それを守るべく戦っている。価値観を貫くという点では、敵も味方も同じなのである。トロメアの死は、全編を通して、最も感動的なシーンの一つだ。

もちろん、『2』はあくまでもゲームである。だから、英雄を巡る問題を、娯楽性が崩壊してしまうまで不必要なまでに突っ込んで考えたりはしない。だが、それでも、キャラクターたちの会話の端々や、いくつかのエピソードの中で、「英雄とは何か」という問いかけを繰り返し行っているのだ。ストーリーは、こうした様々な価値観を持つ人々との出会いや戦いをとおして、主人公アシュレーが英雄とは何かを考え、悩み、成長していく過程を描いていく。自分探しの旅に出かけ、その中で成長を遂げていく『1』の主人公たちと比べれば、アシュレーはかなり内省的であり、テーマ的にも重いといえるだろう。陽性な『1』に対して、陰性とさえいえる。だが、そのことが『2』に独特の物語性を与えてくれているのだ。

革新的なアイディアを持つ戦闘システムと、重いテーマに挑んだ物語。『1』との比較にとらわれずに見れば、『2』もやはり優れたRPGであることは間違いないだろう。変な先入観にとらわれることなく、この傑作をプレイしてみてはいかがだろうか。

制作者コメント

佳作から脱却したい…のかも

(株)メディア・ビジョン
WA2トータルゲームデザイン／シナリオ担当
金子彰史 氏

よく言われます。

「好き勝手につくっているでしょ？」

だいたい合ってます。

規制というか要望というか、そういうのって「タイトルに『ワイルドアームズ』を付けろ」ってくらいかな。あとは「RPGであること」。そんなモン？　さすがは天下のSCEI。器というか懐がデカイです。

…なモンで、『1』の正統な続編だと思われた方ゴメンナサイ。でも、好き勝手につくらせてもらっているおかげでしょうか、まったくもって「『ワイルドアームズ』をつくったスタッフの続編」には仕上がっていると思うんですけど。

どうスかね？　そのヘン。

うちの開発部にも続編を希望する声が届いているんですが、たとえ制作が実現しても、また正統な続編とはいえないシロモノができるかもしれません。ただ、『ワイルドアームズ』の名がついた「『2nd IGNITION』をつくったスタッフの続編」にはなるとは思いますが（これってサギ？　なーんて思ってみたりして）。

それでもよければ、また頑張らせてもらいます。ダメっスか？

うーん、何でこんなに前作を引っ張るの嫌がるんだろ、俺は。支持してくれたファンをないがしろにしているワケじゃないんだけどな。

もしかすると、いいかげん「ナイスゲーム」（佳作）から脱却したいというココロの現われかもね。

ゴメンナサイ奥山さん（私信）。

カスタマイズの戦略性が魅力のアクションゲーム

カスタムロボ



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：ロボットアクションRPG
発売日：99・12・8　価格：6800円

ここに注目 細部にまでこだわった職人的ゲームデザインがお見事。また、触り心地の良い操作系も絶品です。

かわいい見た目とは裏腹に、やり込みがいがありすぎるゲームシステム。カスタマイズの戦略性とアクションのバリエーションは、どこに頂点があるかがまるで見えてこない。ぜひとも友だちと一緒にやりこんで欲しいゲームだ。

見た目を裏切るゲーム

このゲームをやって、つくづく思う。

「任天堂って、なんて見かけによらないゲームが多いんだ」と。

昔遊んだ『パネルでポン』（SFC）は、『ぷよぷよ』の二番煎じと思わせておいて、やってみたら、それ以上にハードなアクションパズルゲームだった。

前号で紹介した『スマブラ』も、一見キャラゲーと思わせておいて、中身はまったく新しいシステムの多人数対戦ゲームだった。

あの『ポケモン』だって、子供が楽しめるゲーム＝簡単なゲームと思っていたのだが、実は何かと覚えることが多く、ゲームとしては高難易度でビックリしたものだ。

こういったことは、他メーカーのゲームにはあまり感じられない。

ユーザーが雑誌の情報を見て難易度やプレイスタイルを想像し、ライトユーザー向けorマニア向けのゲーム、といった判断をする。そしてそれが大ハズレになることはあまりないと思う。

しかし、任天堂のゲームは、事前の情報からゲームマニアが思い浮かべがちな印象を、ものの見事に裏切ってくる。

ここで紹介する『カスタムロボ』もまた、筆者が最初に想像した「お子様向けゲーム」というイメージからはかけ離れた、恐ろしいまでに奥の深い対戦アクションゲームだったのだ。

常に裏切らないゲーム作り

しかし同時に、任天堂発売のゲームに対するユーザーのイメージと、まったく違わない部分もある。

それは「徹底的に作りこまれていて、ゲームとして遊びやすい」ということだ。

そしてこの『カスタムロボ』もその例に漏れない。

このゲームの最大の魅力。

それは対戦の際、相手の攻撃パターンや地形などを考慮して、全100種類以上あるパーツから、自分の考えた戦法にふさわしいカスタマイズすること。そして、その戦法を実践していくことにある。

このパーツバリエーションが豊富なだけでなく、実はさらに多くのパーツの中から厳選して選ばれたものになっているのだ。やり込んでいくと次第にわかってくるのだが、一つ一つの武器にちゃんとした意味があるし、最初は「弱い武器だな」と感じても、カスタマイズ次第でちゃんとした使いどこ



シナリオモードを遊べば、次第にこのゲームの遊び方がわかるようになっている。この辺りのバランスは実に見事だ。最近の任天堂のゲームには、多いみたいですね。



物語が進むにつれ、使えるパーツの種類が増えていく。一つの武器にこだわらず、色々と試してみよう。違う楽しみが見えてくるぞ。

ろがあるのだ。

…と、あっさりと書いてしまったが、これだけの武器を厳選し、特徴を活かしてバランスをとる、という作業は中々できないことだと思う。

この辺り、まぎれもなく〝さすが任天堂〟である。

そして、もう一つ感心させられたのが、コントローラの触り心地の良さ。

N64のコントローラは、数あるコントローラの中でもかなり特殊な部類に入ると思う。SFCやPSのコントローラのような汎用性はないのだが、きっちりと作りこまれたゲームだと、「このコントローラ以外で遊ぶことなんて考えられない」と思えるほど、ツボにハマるのだ。このツボにハマる感覚で言えば、『カスタムロボ』は間違いなくトップクラスである。個人的には『ゼルダ』の次くらい、触り心地が良いと思う。

このゲームでは4種類の武器と特殊移動が五つのボタンに振り分けられているのだが、これが実に覚えやすく、感覚的に無理がない。都合で一ヵ月ほど触らないときがあったのだが、それだけブランクが空いても、再び遊んだときにストレスなくゲームが遊べたのである。筆者自身、ある程度アクションゲーム慣れしているのも確かにあるが、それでも五つのボタンを何の苦もなく扱わせるのは、やはりかなり練りこまれた操作系と言えるのではないだろうか。

3D対戦ゲームの新しいシステム

さて、「3D空間を使った対戦ゲーム」と聞いて、真っ先に思いつくのは『バーチャロン』だろう。というか、これ以外に広く認められたゲームはない、という状況だと思う（『バーチャ』『鉄拳』は基本的に2D空間だし、『エアガイツ』はマニアック過ぎる）。それだけ『バーチャロン』のシステムが優れているということなのだが、やはり、もっと色々なパターンで3D空間を活かしたゲームも欲しいところ。

『カスタムロボ』は、それまでの3D対戦ゲームとはまた違ったテイストがある。

3D空間を第三者的視点から見下ろしている画面で、全体の様子が一度に認識できるため、同じロボット物ではあるが、『バーチャロン』とはまた違った戦術が楽しめるのだ。中でも地形を使った戦術はこのゲームの根幹ともいえる部分で、実に味わい深い。

この視点・画面を保ちつつ、二人で同時対戦できるというのは実にお見事。二人が同時に動くと情報量が多くなり、何がなんだかわかりにくくなるものだが、それを視点を高くし、攻撃のビジュアルをシンプルにすることによって補っている。やや地味な画面にはなってしまうが、その分、遊びは実に快適だ。

全てにおいて、徹底的に練りこまれた「任天堂発売らしい」ゲームなのだ。

ゲームシステム紹介

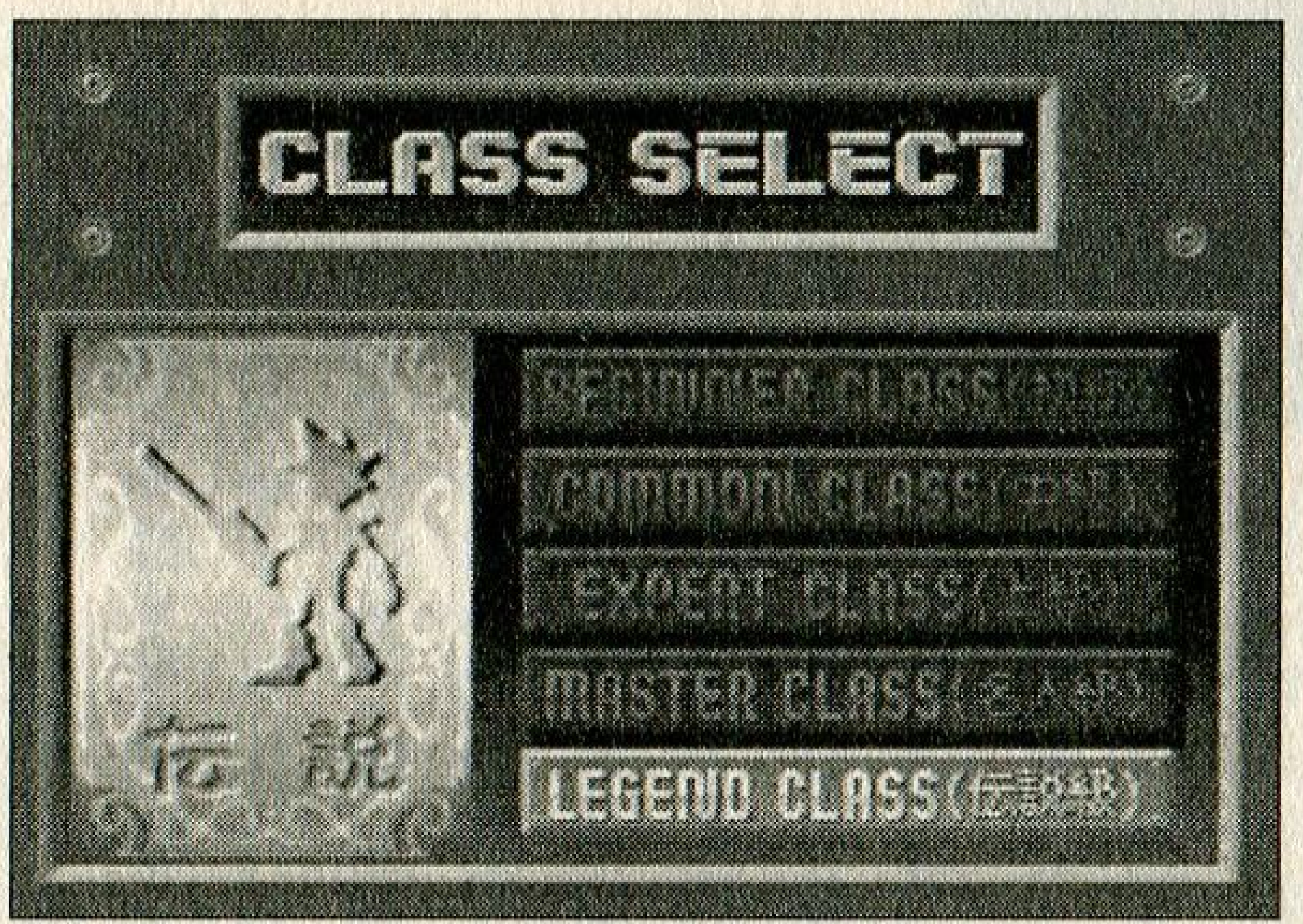
前ページでも書いたが、このゲームの操作はボタンによる4種類の攻撃方法と特殊移動（ジャンプ）、そして3Dスティックによる通常移動からなっている。

メインの武器となるガンはAボタン、サブの役目となるボムはBボタン、ポッドはZボタンだ。これらはカスタマイズ次第で様々な戦い方ができる。またCボタンによるアタック（近接攻撃）も機体の種類ごとに差があるし、移動性能が変化するブーツも選択可能だ。

ゲームモードは、コンピュータや2Pと対戦できる「アーケードモード」と、物語に沿って進む「シナリオモード」の二つ。

最初はシナリオモードしか遊べないのだが、これはこのモードがチュートリアルの役目になっているため。これが実に丁寧にできていて、はっきり言って説明書を読むよりもゲームの仕組みが理解しやすい。

アーケードモードは対戦のほかに、ステージクリアモードがある。これは「BEGINNER（初級）」から始まって5段階のレベルに分かれていて、シナリオモードの進み具合によって選べるレベルが増えるようになっている。上級者レベルまでなら適当にやっていてもなんとかなるが、伝説レベルともなるとちゃんとカスタマイズから戦術を組み立てていかないとほとんど勝てない。ただ、このレベルの敵は、考えられる様々なカスタマイズの理想系ともいえるものになっているので、ぜひとも参考にしてほしいところだ。



完成されたカスタマイズと完璧な攻撃パターンでかかってくる伝説レベル。ムチャクチャ強いです。

シナリオモード攻略

ここではシナリオモードでつまづきそうなポイントをいくつかピックアップしてみた。手強いかなと感じても、ちょっとした工夫、カスタマイズで楽になることが多いので、色々と試してみて欲しい。

実はシナリオモードは最初から最後まで、このゲームを楽しむ上でのチュートリアルになっている。各種武器の使い方を覚え、地形に応じた&相手に応じたカスタマイズを一つ一つ覚えていくことで、このゲームを本当に楽しむコツをマスターできるようになっているのだ。

シナリオモードをクリアしてから『カスタムロボ』の本番なのだ。

VSリヒト ガトリングガンの洗礼

友人のシンイチやカリンから戦い方の基礎を教えてもらい、次第に慣れてきたところで、最初につまづくのがリヒト戦だろう。

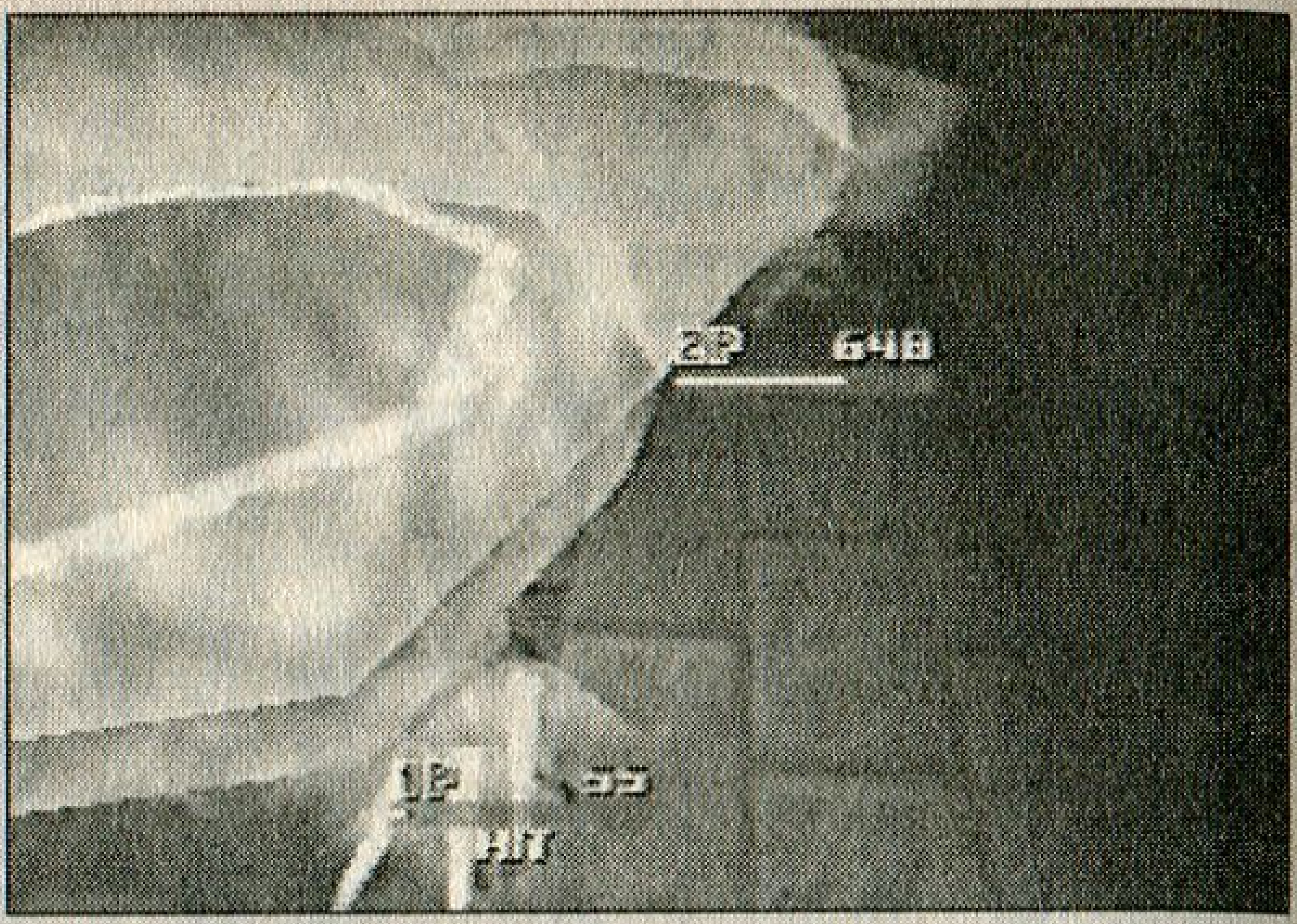
その理由は「ガトリングガン」にある。とにかく弾のスピードが速いし一発当たると連続ヒットするので、実際のダメージ以上にやられた感が強いのだ。そのため、つい焦って自滅してしまいがち。

実はガトリングガンはホーミング性能が弱く、ある程度離れていれば見てから移動してかわすことができる。そして隙もデカイので「敵の攻撃をかわしてから反撃」という基本パターンさえ守れば、それほどキツクはないのだ。むやみに突っ込んだりしないで、冷静に対処していこう。

VSカリン ジャンピングポッドBの破壊力

市民大会の決勝戦。ポッドがこんなにも強力なのか、と思わされるのがカリン戦だ。

カリンが使ってくるジャンピン



大きな爆風によるプレッシャーがキツイ。相手の動きをじっくり見るようにしよう。

グポッドはホーミング性能が高く、攻撃範囲が広い。これまではジャンプすることで、なんとなく敵の攻撃をかわしてきたが、ここでは通用しないぞ。

できれば、こちらもポッドとボムを使い分けて戦いたいところだが、ここまでの腕前ではなかなかそれも難しいだろう。ここはガトリングガンに頼るのが一番楽。カリンの3ウェイガンは離れていれば、それほど怖くないので、ある程度距離をとって撃ち合うのだ。ほとんど撃ち負けることがないぞ。地形的にガトリングガンの力押しがしやすいのも大きい。

VSハヤオ 攻撃範囲が広いドラゴンガン

スーパーコマンダートーナメント西地区決勝であたるのは、ライバルとして物語の全編に関わってくるハヤオ。何度も相手するのはうっとうしいが、この辺りからハヤオの力がどんどん上がってくるので、かなり厳しい戦いになる。

その強さの秘密はドラゴンガン。射程・ホーミング性に優れる上に攻撃力が高いので、2〜3回連発でくらうと、あっという間に体力を持っていかれてしまうのだ。障害物を利用しないと、ほとんど撃ち負けてしまうぞ。障害物を越えて攻撃できるポッドやボムの使いこなしが勝利のカギだ。

VSジロウ 遠距離では勝ち目がないレイフォールガン

この辺りまでくると、敵の攻撃パターン・カスタマイズも良く考えられていて、一筋縄ではいかない敵ばかり。中でも、無敵のチャンピオンと呼ばれるマモルのライバルとして登場するジロウは、かなり手強い相手だ。

それは、これまで比較的有効だった遠距離戦では、まるで歯が立たないからだ。レイフォールガンと遠距離でまともに戦える武器は、ここまでは持っていないはず。

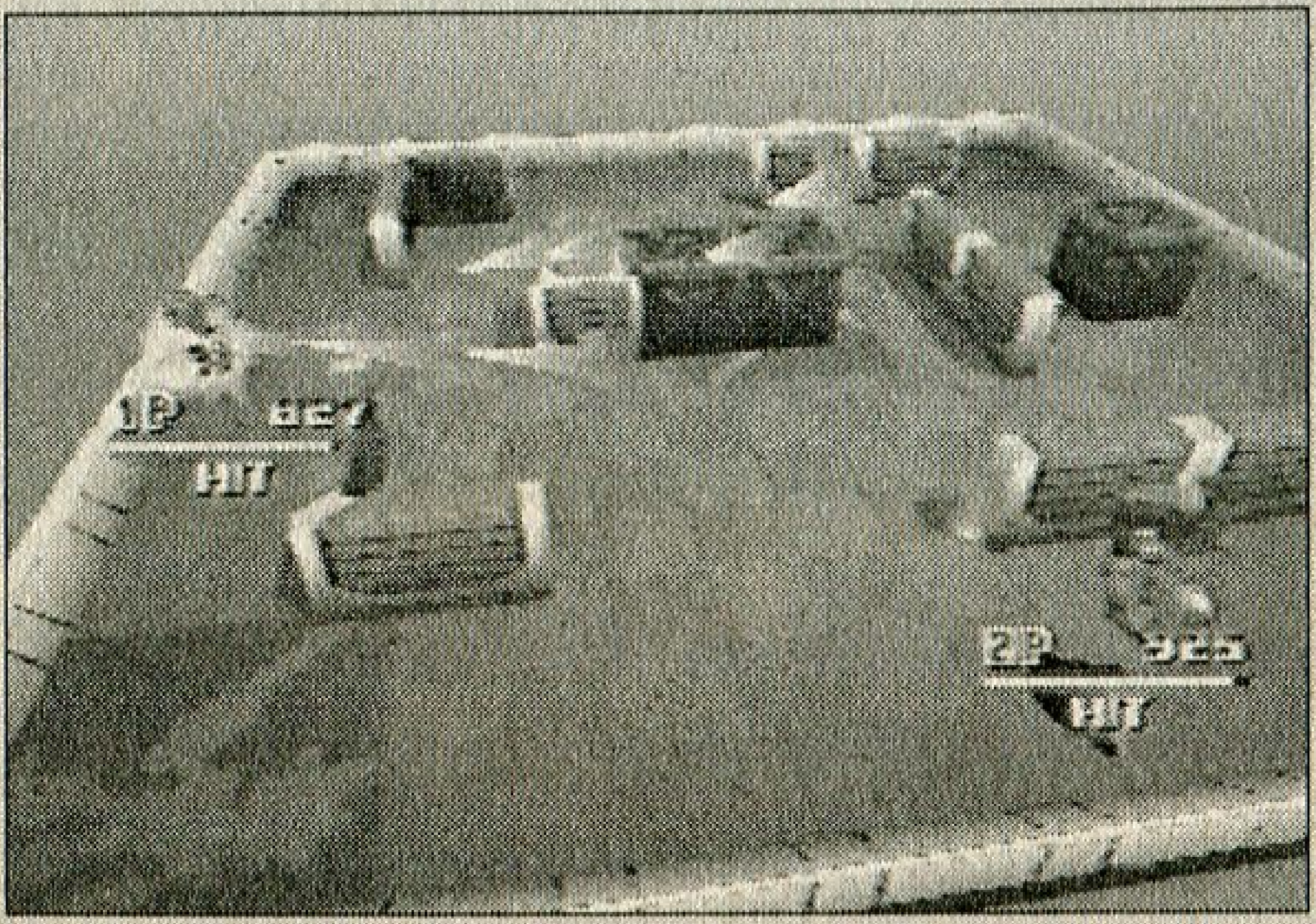
ここは近距離戦を挑むしかない。スタンガン・スプラッシュガンあたりで一気に攻め込もう。そのための布石としてのポッドやボムの使い方も、この辺りで体得しておいたほうがいいぞ。

VSミナモ 障害物がないステージの難しさ

カップ予選戦が終わると、今度は秘密の場所で行われている闇バトルの調査へと物語は進んでいく。物語上は危険だという設定だがゲーム的にはそれほど難しくはなく、ちょっと特殊な地形が多くて苦労するぐらい。ただ、四天王と言われる敵は違法パーツとされている強力な武器を使ってくるので、どれも手強い。

中でも厳しいと思われるのがミナモとの、ビルの裏口を舞台としたバトルだ。

このバトルは、通常のバトルステージと違い、ほとんど障害物がない。そのため敵の攻撃は移動でかわすしかないのだが、ミナモが使ってくるミナモガンが厳しい。レイフォールガンの強化版のようなもので、ちょっと移動をミスるとボコボコにくらってしまうのだ。ここは近接攻撃に有利なスパイダーポッドをつけ、近〜中間距離を保ちつつ、隙の少ないスプラッシュガンで攻めよう。ジャンプ移動を細かく使用した近距離攻撃にも慣れておきたいところだ。



ちょっとでも移動をミスると連続ヒット確定。ダメージもでかいので、ブーツなどにも工夫を加えたい。

無限のバリエーション カスタマイズの魅力



創意工夫が面白い

このゲームの最大のポイントであるカスタマイズ。

これを意識しなくてもアクションゲームとして十分楽しむことは可能だが、それではあまりにももったいない。

ただ、武器の種類があまりにも多く、コツがつかみにくいというのも確か。何しろ、ガン23種類、ボム23種類、ポッド32種類に加え、ベースとなる機体30種類によっても移動能力やアタックが違うのだから、とまどうのも無理ないところだ。

ここでは、カスタマイズの考え方・具体例をあげて説明していこう。

①まずガンを決める

攻撃の主力となるのはガン。隙もデカイが当たればダメージが大きいものが多いので、これをいかに当てるかが勝負の決め手になる。

基本は相手や地形を見て、近~遠距離のどちらを中心に戦えばいいかを考えること。障害物が多い地形だったら、空中戦に優れたガンを選ぶべきだし、相手が遠距離戦に優れた武器でカスタマイズしてきた場合は、こちらは懐に飛び込んで戦うのが有利なので、近距離で戦うためのガンを用意する、といった具合だ。

②サポート用のボム&ポッドを決める

ガンは威力はあるが隙が大きい。また、どこかしらに弱点をもっているのだ。そこで、ガンの弱点を補うことを目的としてボム&ポッドを選んでいく。

例えば弾速の遅いガンの場合はスピードの速いボムを選び、ガンを活かすために相手を空中に飛ばしたいと思えば、爆風の大きなボムを選択すればいい。

また、足場の悪い地形だから、ジャンプ移動を制限させるために空中で攻撃範囲の広いポッドを選択する、というのもアリだ。

このあたりをわかってくるとカスタマイズの醍醐味を実感できるので、ぜひとも試行錯誤してほしい。

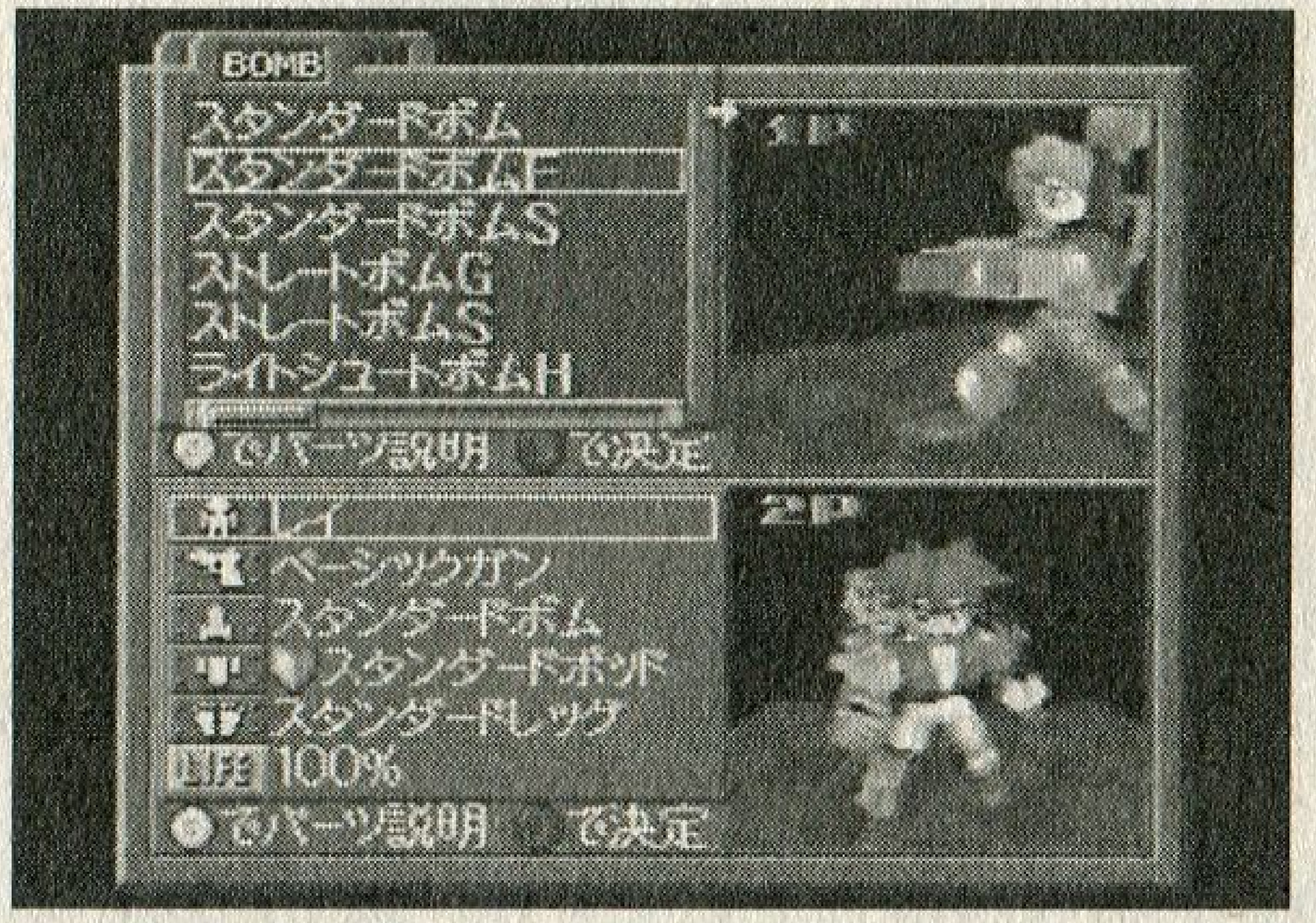
③機体に一工夫する

カスタマイズでちょっとした隠し味になるのがこの機体選択。アタックは機体ごとにかなり変化があって、ちょっとしたフェイントに使えたりするものもあるのだ。

中でも面白いのがドレイクで、例えば壁の後ろでレイフォールガンを空中に配置しておいてから、おもむろにアタックで壁から出る。このアタックはスピードが遅く、当てることはほとんど不可能なのだが無敵時間が長く、壁から出てきたドレイクにつられて、相手がつい攻撃してしまうのだ。しかし、無敵状態なので攻撃は当たらず、そしてそこにレイフォールガンが降ってくる、という中々味のある攻撃パターンが組めたりする。

ほかにも色々なパターンがあるので、対戦に変化をつけるためにも、慣れてきたら使ってみてほしいところだ。

もちろん、スピード重視・耐久力重視・空中移動重視といった、基本的な選択基準も忘れずに。



一つ一つの使い道を考えていくのが面白い。ちなみに私は最初、機体もカスタマイズできるのに気付きませんでした。

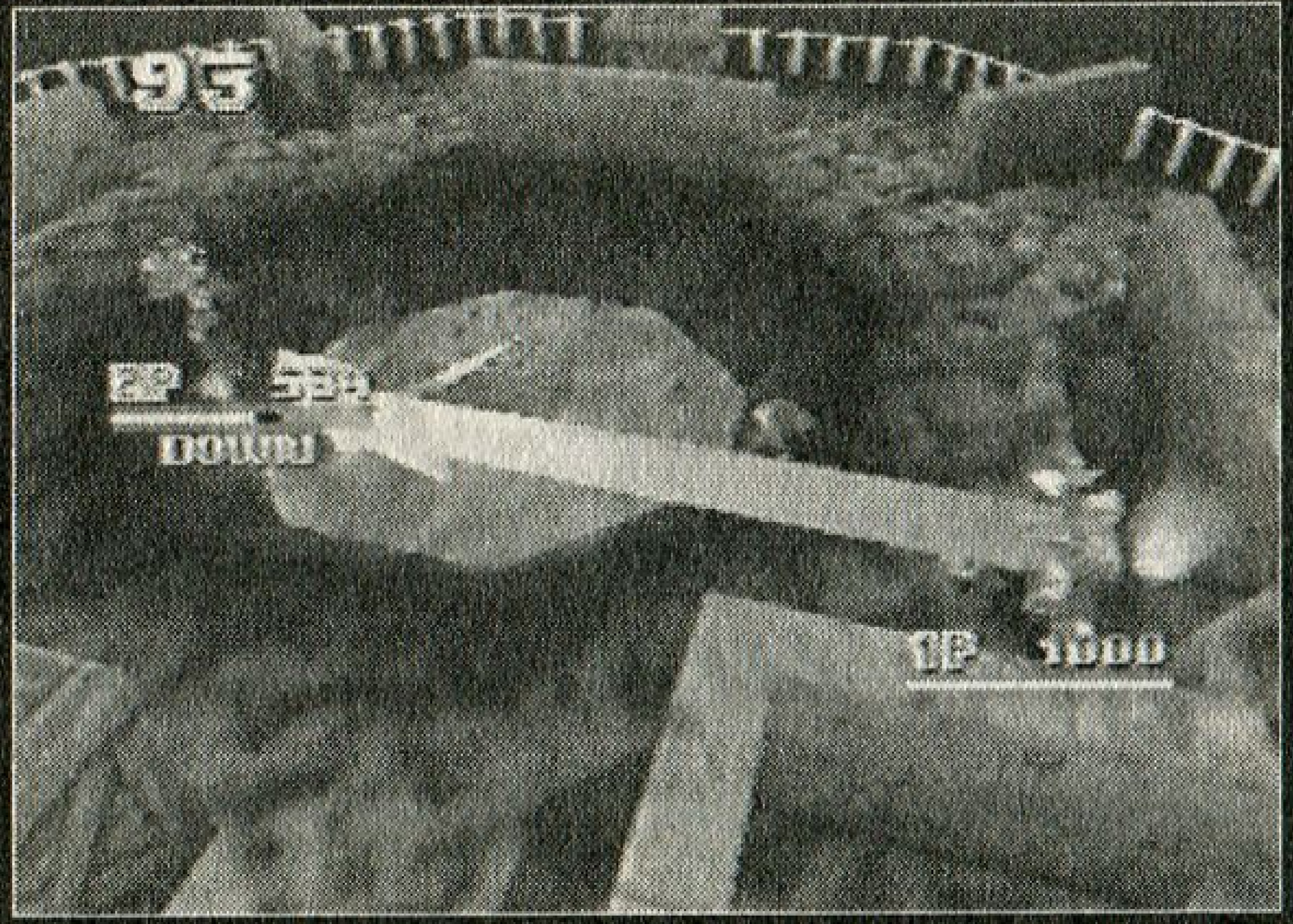
【サンプルA】

遠距離戦を重視したカスタマイズ

ドラゴンガン→中・遠距離戦が得意な武器として。

アイドリングボムD→スピードが遅いドラゴンガンをサポートするために、爆発の大きなボムで相手の動きを止める。

スパイダーポッドG→上記の二つの武器は即効性に欠けるので、相手に近づかれないように、自分の周りに配置しても誤爆しにくいポッドを使う。



【サンプルA】は、マグマホールなどのような遠距離戦向けのカスタマイズだ。わりと使いやすいのでオススメ。

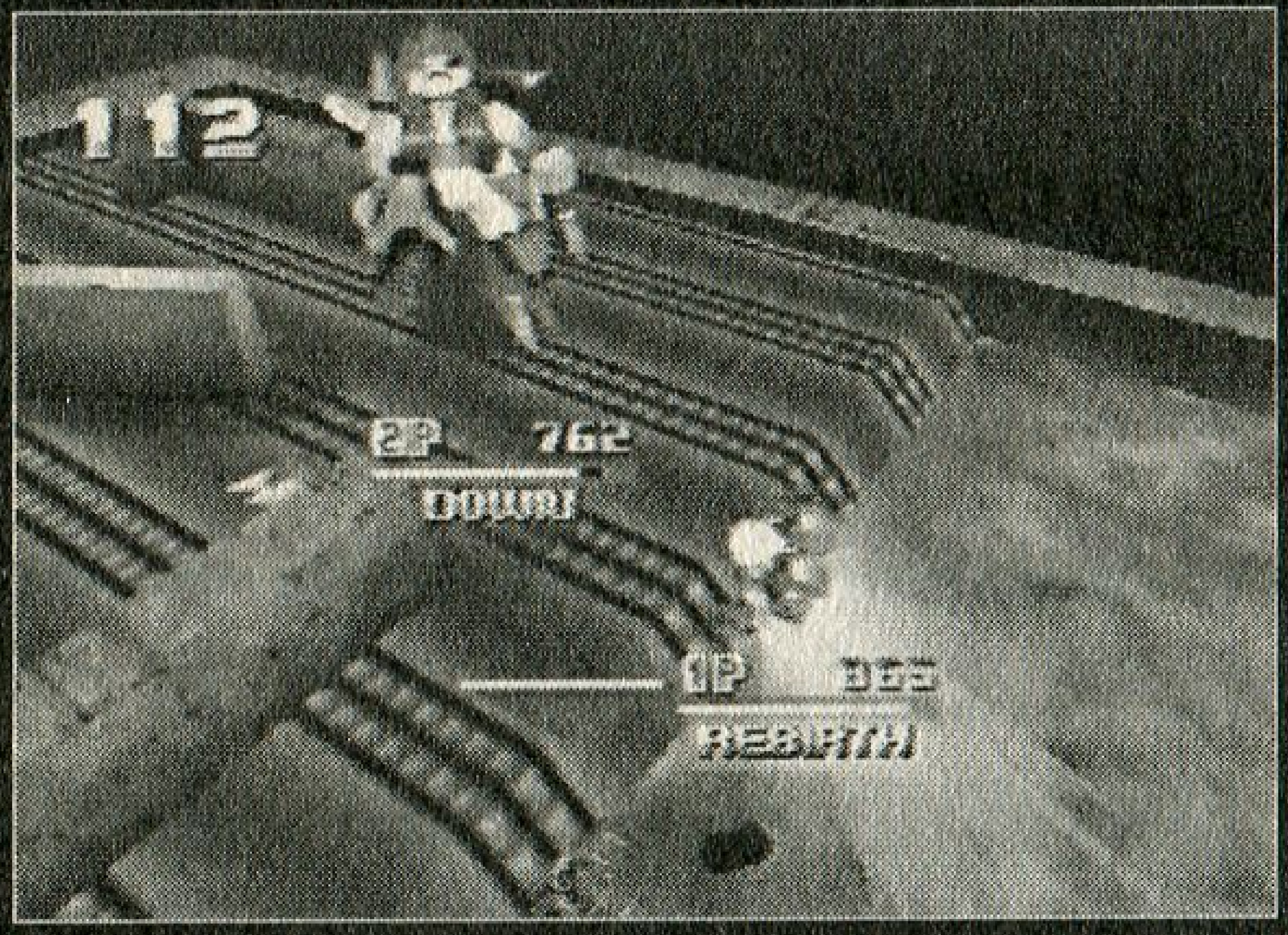
【サンプルB】

空中戦をメインにしたカスタマイズ

イーグルガン→空中戦に強いガン。

ジオトラップボム→相手の地上での行動を制限させるため、爆発が大きく長時間ボムの判定が残るボムを使う。

シーカーポッドF→さらに相手を追いこみ追加ダメージを狙う。



【サンプルB】は、デッドラインのような空中戦がメインとなる地形向け。ちょっとテクニックが必要だけどね。

コンボ狙いのカスタマイズ

対戦格闘ゲームでやっていて気持ち良いのが連続技（コンボ）を決めること。それはこのゲームも例外ではないが、特殊な武器が多いのでイマイチ組み立てにくいはず。

ここでは、そのいくつかの例をあげてみた。

❶スプラッシュガン＋ストレートボムG＋ジャンピングポッドB

ジャンピングポッドBの爆風に重ねて、ストレートボムGを当てたり、スプラッシュで相手を固めてからストレートボムGで持ち上げる。

フレアなど、上方向にアタックを出す機体ならばボムを当ててから、アタックを決めるのも気持ち良い。



コンボ狙いは、言ってしまえば「攻めのカスタマイズ」。レベルアップするためには挑まなければいけない要素だ。

❷フレイムガン＋G型のボム&ポッド

G型のボムは相手を上方向に吹き飛ばすので、そこにフレイムガンを当てる。フレイムガン自体の連続ヒット感が気持ち良いので、いかにも連続技っぽく感じるぞ。

❸レフト(ライト)アークガン＋ライト(レフト)シュートボム

挟み込み系コンボ。空中でボムが当たったのを確認してから、地上でガンを当てにいくとやりやすい。相手を手玉にとっている感が強く、これまた気持ち良い。

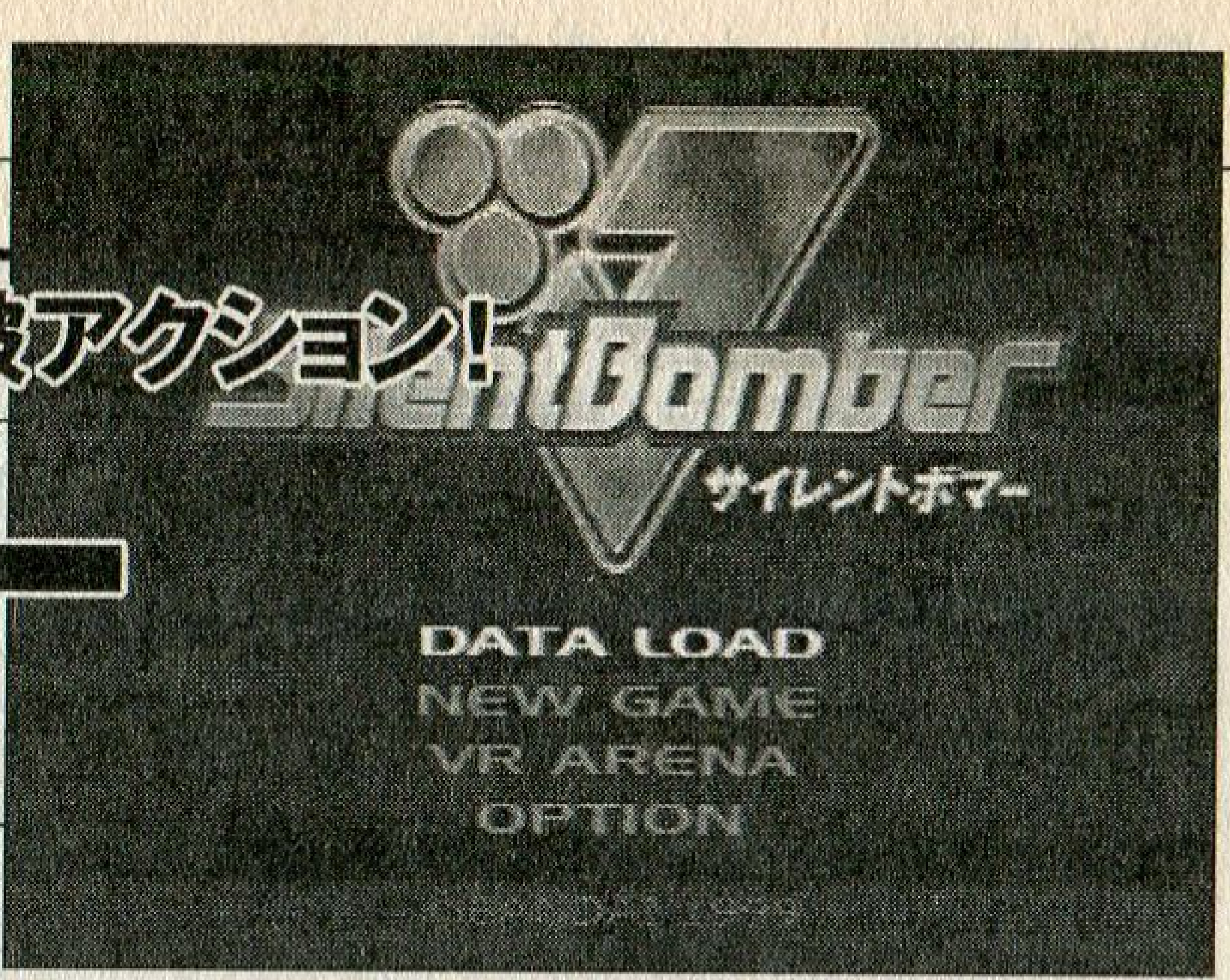


地形を利用して相手の行動を読み、巧みに挟み込む。こういう快感が対戦の醍醐味でしょう。

 Text by 津田清和（編集部）

巨大兵器と生身で戦う気分爽快爆破アクション!

サイレントボマー



機種:PS　メーカー:バンダイ　ジャンル:アクション
発売日:99・10・28　価格:5800円

ここに注目 ブーストを利用した高速移動と、スタックボムの連携がなんと言っても気持ち良い。この難易度を乗り越えるだけの価値はあるぞ。

主人公に与えられた武器は爆弾のみ。キミは爆破のスペシャリスト〝ユタ〟となり、惑星ホーネットを救えるか!? 問答無用なアクションゲームスペシャリスト向け難易度が魅力のゲームだ。

身の毛もよだつ 激ムズアクション

まず、始めに注意しておきたいこと。それはこの『サイレントボマー』というゲームは戦闘アクションゲームだが、いわゆる普通のそれとは異なる、特異なアクションを用いたゲームということだ。そして、付け加えて覚えておいて欲しいことは、攻撃の激しさ、弾の多さなど、全体的難易度は〝普通のそれ〟と変わらない。

これを統合するとどうなるか…というと、とりあえず「激ムズ」(笑)。

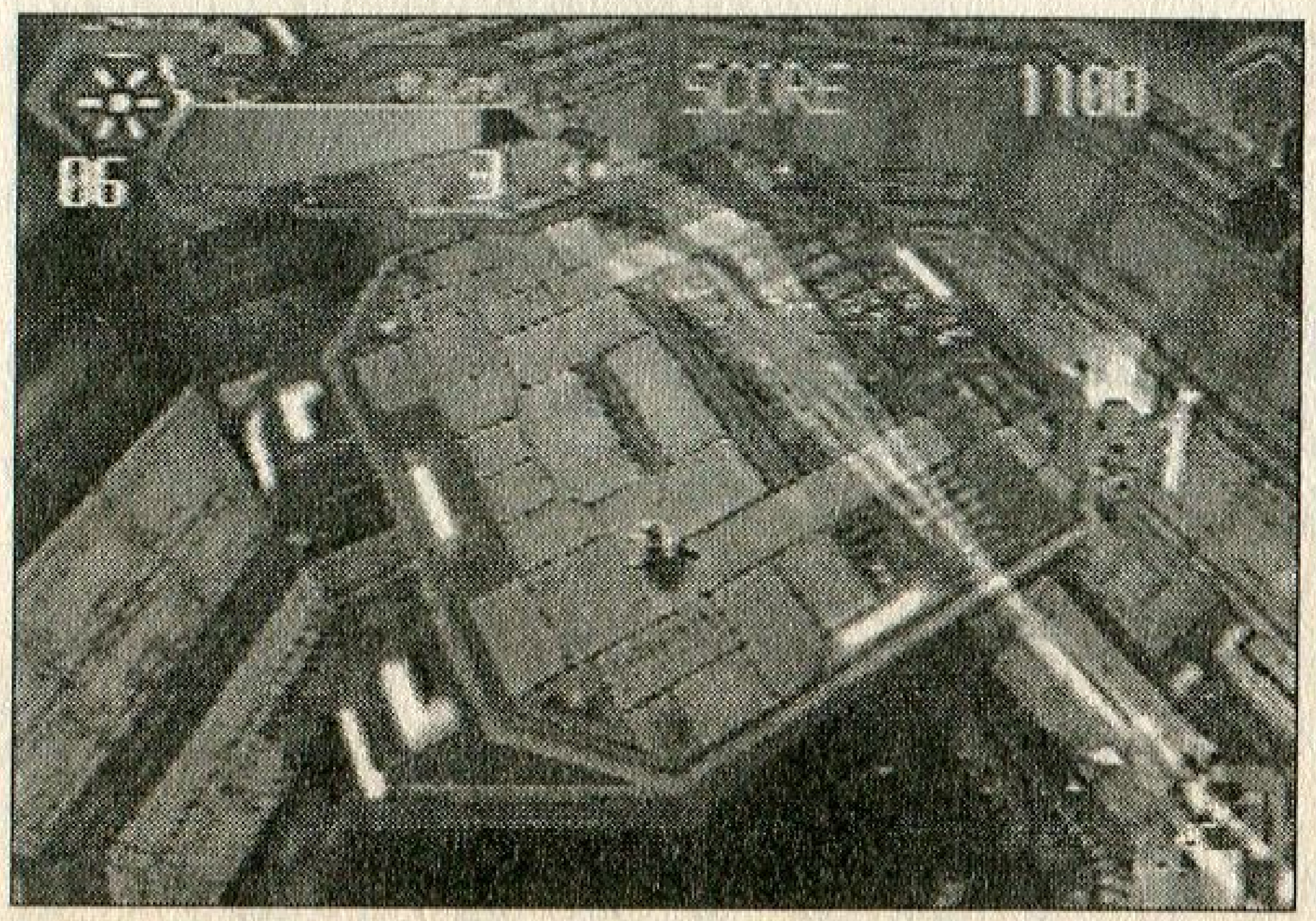
アクションゲームだから、ある程度操作に慣れるまでが鍵とはいえ、このゲームの場合は操作に慣れたところで、「だから何?」といった具合だから困る。「そもそもこれ、設定からして理不尽なんだよ! 納得いかねーよ!!」と叫んだ人が、どれだけいるかはわからないが、叫びもしたくなる、そんなゲームなのだ。

ではこのゲーム、具体的にどこがどう〝ムズイ〟のか?

まず、主人公ユタの武器は〝ボム〟だけ。このボムの基本操作は地面に置くことで、直接敵にダメージを与えるには、ボムをセット→爆風圏内から逃げる→爆破、といった手順を踏まなければいけない。ん、まてよ、この手順、どこかで見覚えはないか? …そう、近未来的な世界設定や外見にダマされてはいけない。プレイヤーのやることはまさしく『ボンバーマン』。でも相手は風船に顔が付いたヤツじゃないから気を付けろ!

通常の爆破行動以外には、ボタンを押し続けると出る〝サイト〟を利用して敵をロックオンし、狙った獲物に向けてボムをセットする方法がある。ロックされた敵は画面外に出るまでロックされたままなので、素早い敵に効果的だ。

ただし、ロックオンは操作が非常に難しく、ボムボタンを1度押したら、ずっと押しっぱなしにしていないとロックが解除されてしまう。またサイト起動中にダメー



敵の攻撃は凄まじいのに、自分はボムしか撃てないなんて。ボスの攻撃が、これまたどれもキョーレツです、はい。

ジを受けてもロックは解除されてしまうので、結果的には、ボタンを押したまま、ひたすら敵の攻撃から逃げ回りつつボムをセットする、ということになる。なんとマゾヒスティックなのだろう…。しかし、ロックオンをモノにしないとこのゲームは始まらない、いや、終わらない（クリアできない）のだ。嫌でもこのくらいの試練は乗り越えてもらうぞ。

ちなみに、〝サイト〟、〝ロックオン〟の言葉に、どこかで聞き覚えはあるだろうか？　わかった人はSTG好き。そう、この一連の操作は『レイフォース』や『蒼穹愚連隊』などのロックオンシステムに近いというか、そのまんま。なんでもこのゲームの制作者が元タイトーの『レイストーム』制作チームの一員だったらしいのだが、とにかくSTGが好きなんだなあと感じてしまうほどに、敵の攻撃パターン、弾の動きまでもがSTGスタイル。プレイしている時の感じは『レイストーム』をノーマルショットまったく撃たずにやってるような感覚だ（という時点で、難しいのが確定ですね）。



ユタ：「お前を助けたワケではない、指揮官が必要だっただけだ」
アンリ：「ひどいことというのね……」2人の恋の行方は（謎）!?

操作でとまどうのはこのくらい。あとはボタンによるジャンプと、2回連続でジャンプボタンを押すとできる、バーストドライブ（高速移動）、ボムの操作では、ボムの重ね置き（スタック）、連鎖セット（チェイン）、3種類の特殊ボムなどがある。細かいテクニックについては、後ほどコラムにて個々に解説していくとしよう。

とまあ、〝ムズイ〟ことについてあれこれ書いてきたが、どうにもならないというワケではない。アクションゲーム特有の「新しい動きをマスターした時の快感」という点ではトップクラスの気持ち良さがあるし、そのあたりを計算に入れた構成・敵の配置なども見事なもの。敵の無茶な攻撃にボムだけで立ち向かうところがストイックにも取れ、〝我こそは硬派〟なゲーマーに推したいところだ。

爆破のために生まれた人間核兵器

ゲームの背景には〝惑星ホーネット〟と、それを我がものにし、管理を目論む〝司法惑星同盟〟との大きな戦いがある。物語は、司法惑星同盟側が送り込んだ、全長200kmの超弩級戦艦〝DANTE〟が、今まさに惑星ホーネットを照準にとらえようとしているところから始まっていく。

主人公、ユタは、軍事兵器として遺伝子操作を受けて生まれた男。文字通り〝殺戮兵器〟として数々の戦いをくぐり抜けてきた、爆破のエキスパートだ。ユタは、戦犯として懲役300年の刑を受けていたところ、惑星ホーネットの危機を救うため、〝DANTE〟内部への潜入、爆破を命じられる。かつては、人間兵器として孤独になり、感情をなくしていたユタだったが、この戦いで仲間の存在を再認識することになり、次第に感情を取り戻していくのだった…。

物語の内容そのものは、ゲームに直接関係はないが、舞台となる戦艦〝DANTE〟、超人人間爆破マシーン、ユタや、その仲間たちのキャラクターには見どころあり。この作戦でユタの上官となる女指揮官、アンリや、金次第でどっちの味方にも付くという、食えない女スパイ、ミチーノなど。

各ステージには毎回〝脱出経路を確保しろ！〟などのテーマがあり、それに沿った物語がムービーで挿入される。この〝ちょっとした小話〟的なムービーも『サイレントボマー』のエッセンスの一つ。B級テイストと取れないこともないが、それはそれで、楽しんだほうがいいと思うぞ（笑）。

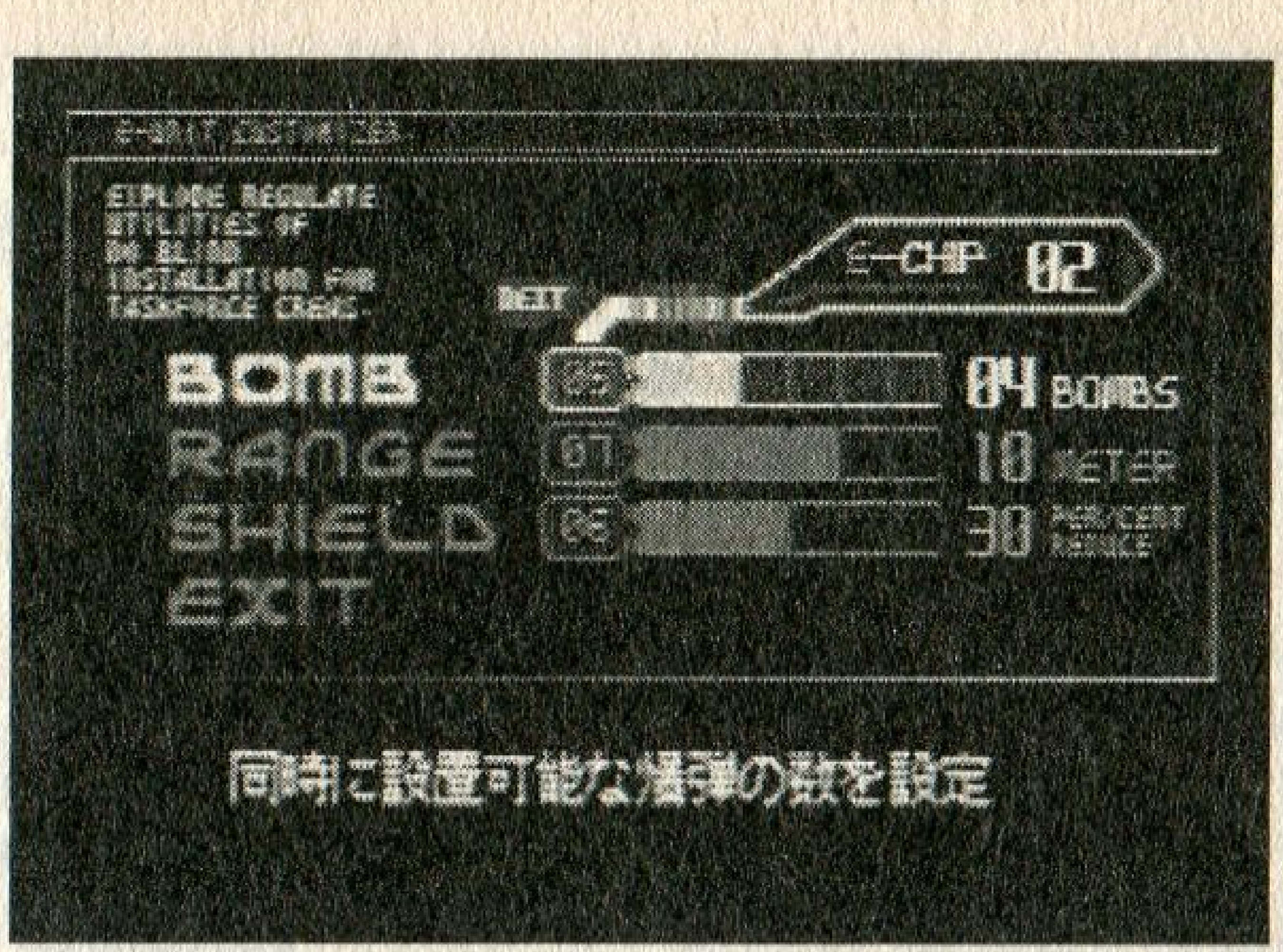
攻略へのワンポイントアドバイス

POINT.1 マテリアルリキッドの効果的な使い方

マテリアルリキッドとは、通常のボム以外にアイテムとして手に入る特殊なボムのこと。LRボタンで選択、○ボタンでセット／スタックができ、通常のボムと同様の操作により、爆破することができる（ロックはできない）。

リキッドの種類には3種類があり、それぞれ赤（ナパーム／生体兵器に有効）、青（パラライズ／電子機器などに有効）、紫（グラビティ／近くにいる敵を吸い寄せ＋ダメージ）、となっている。敵の種類に合わせて使い分けていくことで、戦いが有利に進むことは間違いなし…というか、使い分けていかないとクリアは厳しいだろう。使用回数に制限があるものの、各ミッション中にいくらでも手に入れる機会はあるので、抜けられない場所ではいろんなリキッドを試してみるのが得策だ。

特に生体兵器、電子機器（ハードシェル）との戦いでは、マテリアルリキッドが必須といっても過言ではないぞ。



ステージによってカスタマイズを変化させる。レンジを上げるのが基本かな。

POINT.2 E-UNITの振り分け

後ページの各ミッションの解説にもあるように、E-UNITのカスタマイズは重要な攻略ポイント。カスタマイズには、E-CHIPというアイテムが必要になる。チップはステージ内の障害物に入っているので、なるべく取り逃しのないように。

カスタマイズできる装備は、ボムのスタック数（1度に置ける個数）、サイトのレンジ（ロックオンの射程）、シールドの3点。中でも重要と思われるのがレンジだ。射程が短いとかなり苦労する敵がいるので、常に多めにしておきたい。シールドは腕に自信があれば、そんなに多くなくてもいいだろう。

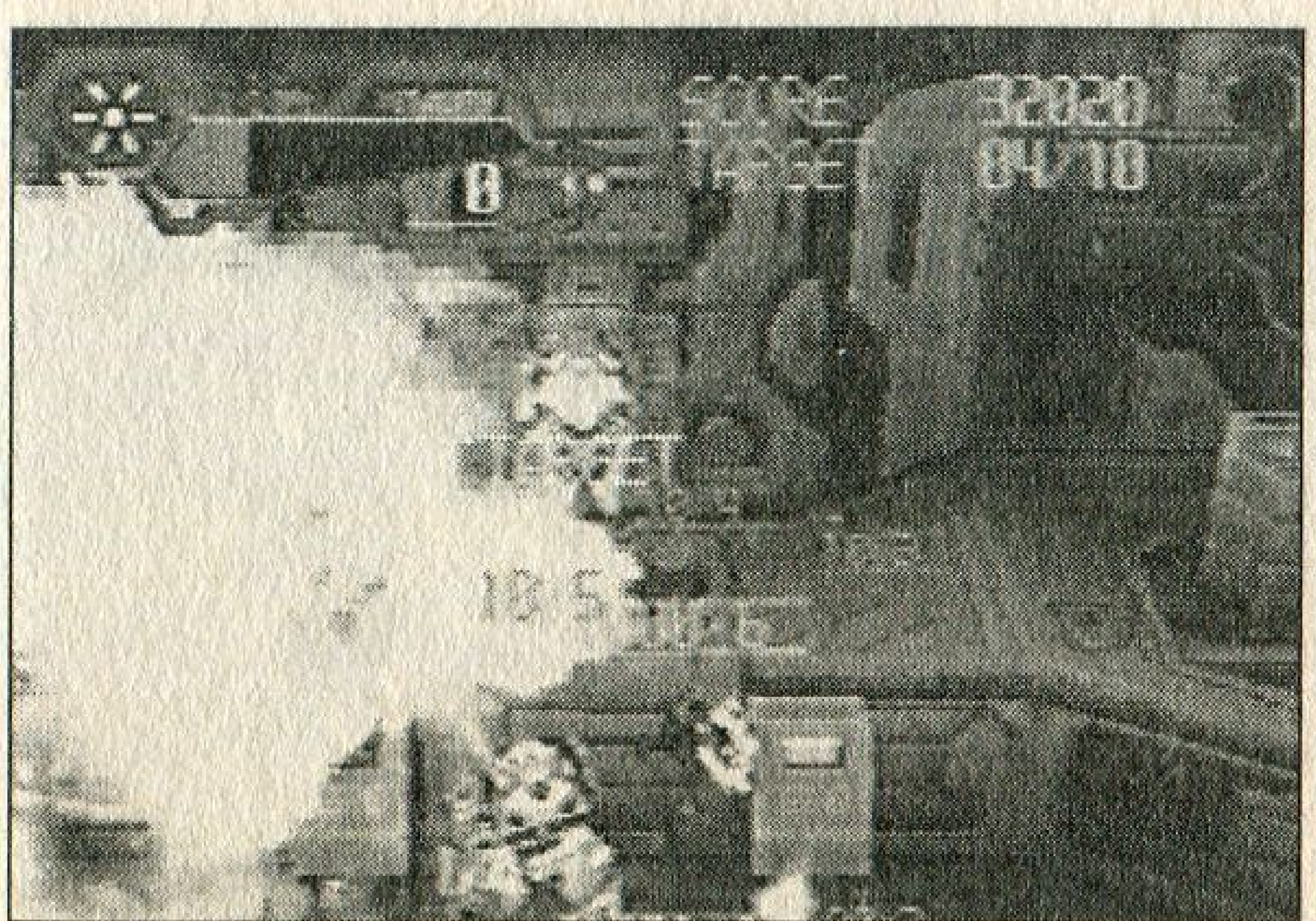
POINT.3 連続破壊（スコアコンボ）でより高得点を目指す

敵は、普通に攻撃（爆破）しただけでは、敵の点数×1、通常の得点分しか得ることができないが、ある条件により、このスコアが最大で×10にまでふくれあがる。

その条件とは、〝一定時間（数秒）の間に敵を倒し続ける〟こと。

スタックやチェインボムで多数の敵を同時に倒しても良いが、より高得点を狙うには、時間内に敵を倒し続けてコンボにしていくのが一番効率が良い。とりあえず10倍の点数を見るには、ハッチなどから無限に出てくるザコ相手に試してみるといいだろう。

ちなみに、各ミッションをクリアしたときに出る〝ランク表示〟。これは主に点数が基準となっているので、ランクSを狙うならば、必ずこのコンボテクニックは身に付けておきたいところ。ほかにボーナスとして、ライフボーナスやタイムボーナスがあるが、これらは頑張ってみても、たいして変わるものではないのだ。



ターゲットなど、高得点のものをコンボにするには、あらかじめ狙いのものにダメージを与えておくのがポイントだ。



Silent Bomber サイレントボマー

難関ミッション攻略

このゲームは全14面からなっている。ある程度アクションゲームに慣れている人ならば、繰り返しプレイしていればなんとなく進めるようになるけど、それでもつまずくところは多い。ただ、それはアクション的に難しいのではなく、「解法を見つけにくい」、といったパズル的な難しさのほうが強いのだ。ここではそのパズルの解法にあたる要素をいくつか列挙してみたので、ぜひ参考にして欲しい（まあ、前提としてアクション的に難しいというのは確かにあるけどね…）。

MISSION・4
マテリアルキットを使いこなすべき最初の面

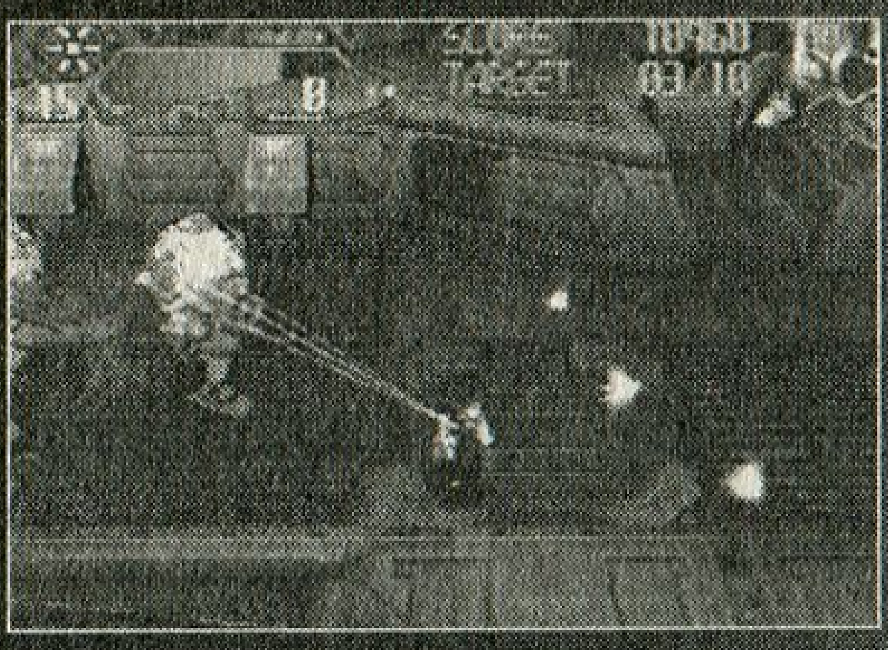
敵の戦力の中枢となる、ハードシェル破壊がこのミッションの目的。ハードシェル部隊は、指揮官アンリの手によって管理システムをハッキング、機能を停止させていたハズなのに、敵は逆にユタを待ち伏せしていた。このあたりのアンリとの掛け合いが割と小気味良いのだが、敵の攻撃もキツくなってくるので、プレイヤー的にもユタのようにアンリに毒づきたくなるところ。

やっかいなのは、ユタをしつこく追いかけてくる剣を持ったヤツ。ターゲット破壊に気を取られていると、すぐに追いつかれてダメージを受けてしまうぞ。

ここでポイントとなるのは、サイトを使ったロックオンと、マテリアルリキッド（青）のパラライズだ。パラライズでハードシェルの動きを封じ、ロック、もしくはスタックで一気にカタをつけよう。

ボスのハードシェル3体も同様。赤い2体から倒していけば楽だ。

リキッドを使うと、シェルとの戦いが楽勝になる。麻痺したシェルは一定時間動けないので一気にとどめを刺そう



MISSION・5
最初の難関。揚陸艇を守りぬけ！

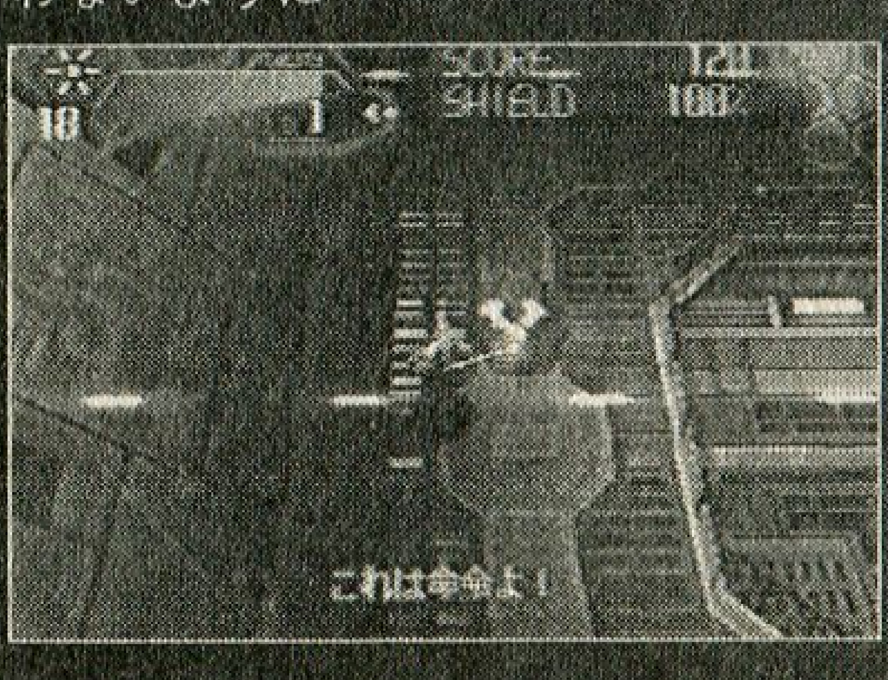
おそらく、最初につまずくと思われるのがこのミッション。カタパルトまでの道のりも遠いが、ラストの防衛戦が馴れないと辛い辛い。

同じ作戦部隊の仲間であるティムの船が敵に囲まれたカタパルトに不時着。そこへ救助に向かい、一定時間守りきるのが目的だ。

道中ではハッチからザコが出てくるところでは中型ヘリを優先してロックし、倒していくこと。カスタマイズでサイトのレンジを上げておかないとかなり厳しいはずだ。カタパルトでの防衛戦は、ハードシェルを中心にロックして倒していこう。反対側からやってくるヘリは、サイトの射程を長くしないと攻撃が届かないぞ。スタックではダメージにならないので注意だ。

ハードシェルの対応を中心に、ヘリがきたら集中ロックで一気にいこう。

サイトのレンジを上げることで、大分楽になるハズ。前半戦でダメージを受け過ぎてしまわないように



MISSION.8

狭い足場に誘導弾を撃つ敵…かなりシンドイ面です

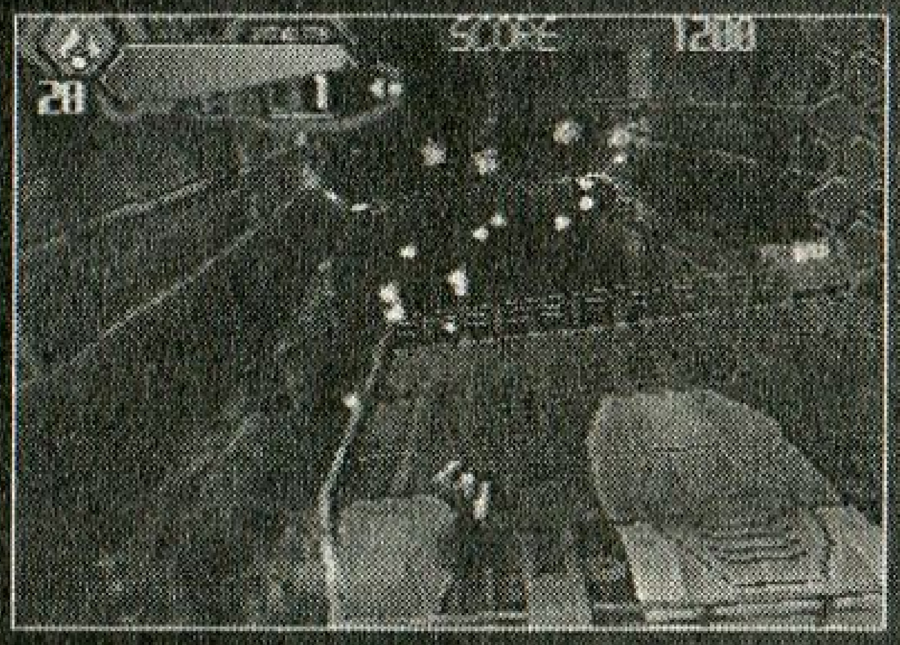
このミッションは、狭い高速移動艇に乗りながらの戦闘。逃げ場があまりないうえ、こちらの攻撃は届きにくいやっかいなミッションだ。

敵に捕らわれてしまったアンリを救うため、女スパイ・ミチーノの案内で高速艇を使って捕虜収容所を目指すユタ。ただこの移動手段は、ユタの予想どおり、目立ち過ぎてしまい、敵に見つかってしまう…。

と言うわけで、高速艇上での戦闘になるんだけど、誘導弾を撃つボートが強敵。ロックして攻撃することにこだわると難しすぎるので、サイト展開からボムをバラ撒き、本体にダメージを与えていくと(これに気付くのに時間がかかってねえ…)。

ボスは、新しい攻撃パターンの青いハードシェル3体。黒い誘導弾を撃たれたら、グラビティリキッドか、逃げながらのチェインボムで相殺するように。また、耐久力が少なくなると体当たりをしてくるので、このときはバーストドライブで逃げるか、リキッドボムでダメージを与えて切り抜けよう。

狭い足場に高速で迫ってくる敵。スクロールに惑わされず、落ち着いていこう。

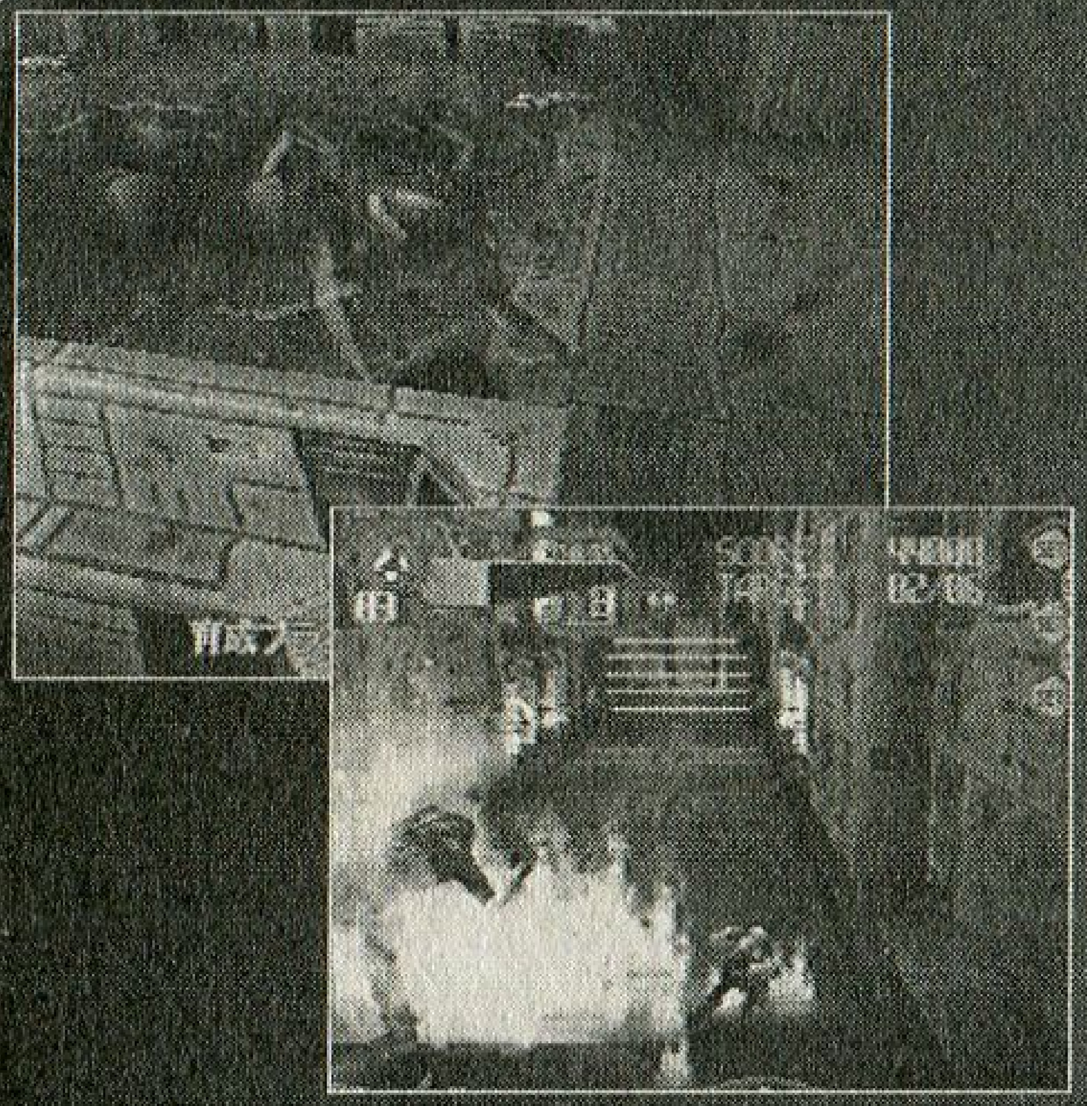


MISSION.10

生体兵器に有効なリキッドを使いこなせ！

DANTEの中で研究されている生体兵器を破壊しようと乗り込んだこんだところ、研究プラント内は、暴走を始めた生体兵器達でいっぱい。ここで初めて登場する生体兵器にうまく対処する方法を見つけることがクリアへの近道だ。

単体であれば、ロック&チェインボム攻撃で問題ない。しかし、ここでは数が多く色々な方向から攻撃してくるので、ちょっと気を抜いただけで簡単に追い込まれてしまうのだ。彼らの攻撃は一撃あたりのダメージが大きいので、こうなってくるとかなりキツイ。ここで使うべきなのが生体兵器に有効なナパームリキッド。複数の敵を同じ位置に誘導し、ナパームを爆破。足止めにもなるのでこれはぜひとも覚えて欲しいテクニックだ。



生体兵器にはとにかくナパームが有効。グラビティはオールマイティに使えるが、使いすぎに十分注意しよう。

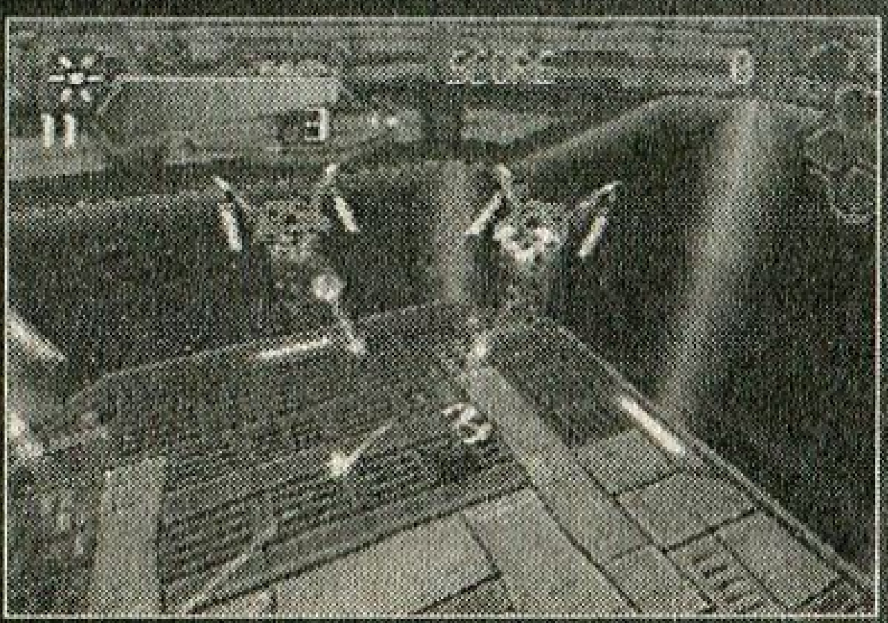
MISSION.11

高速ステージ第2弾。さらに厳しくなってます。

2回目の高速ステージ。今度は縦方向にスクロールする。ハードシェルの攻撃パターンはミッション8と同じなんだけど、今回は前後だけでなく四方から攻撃されるという厳しさ。E・UNITで広範囲にロックできるようにしておかないとほとんどアウト。また、ハードシェルが黒い誘導弾を撃とうとしたときは、1発でもいいからロックしてダメージを与えるようにすること。ダメージを受けるとシェルは誘導弾を撃てなくなるのだ。もし誘導弾も撃たれてしまった場合には、逃げながらチェインボム、グラビティリキッドで切り抜ける。

ボスは、超巨大ハードシェル。この敵は普通にロックしてもダメ。ダメージを与えるには、ヤツの出してくるヨーヨーにロックしてボムをセットし、本体にヨーヨーが戻ったところで起爆するのだ(気付くのに10回ほど死んだ)。ほかの攻撃(レーザー、ホーミング弾)は、引きつけてジャンプ、もしくはバーストドライブでかわしていこう。

敵の攻撃そのものに隙が少ない。まとめて倒そうとせずに、各個撃破でいくのが基本だ。



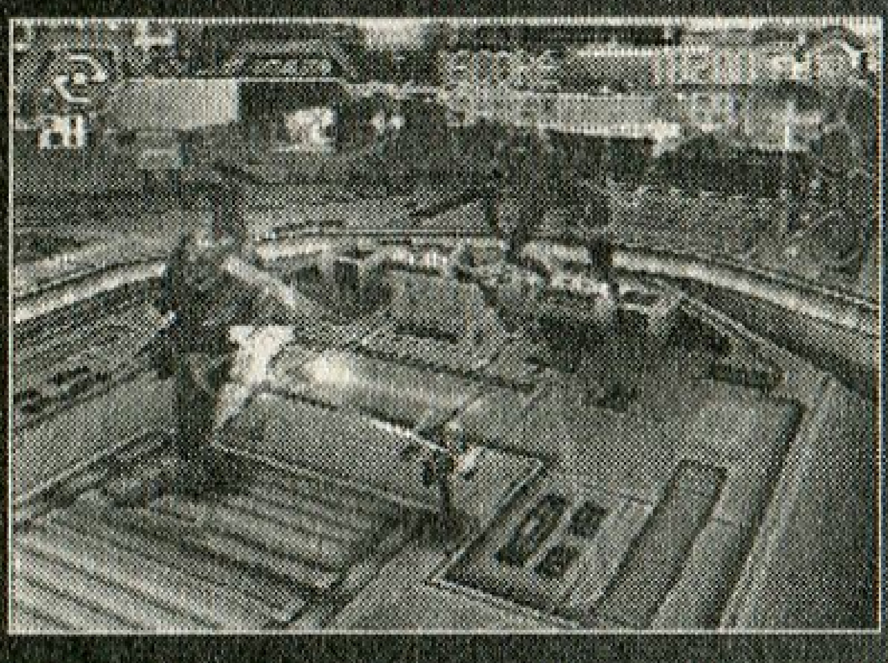
MISSION・12

セキュリティー解除まで アンリを守りきれ！

ミッション4に続いての防衛戦。生体兵器は真っ先にアンリを狙ってくるので、これをいかに防ぐかが問題だ。

ここでは生体兵器たちが、一斉に3体ずつ襲ってくる。しかも、狙いはユタではなくコンピュータを操っているアンリ。じゃあ、アンリのそばにボムを仕掛けておけばいいじゃん…と思ったら甘かった。アンリもボムの爆風のダメージを受けてしまうので、かえって逆効果なのだ。生体兵器は攻撃を受けたらユタの方に向かってくるので、1発でもいいからスタックして爆破しまくること。これさえできれば、意外なほどアンリにダメージがいかないのだ。ユタがダメージを受けすぎたら、グラビティを使って（他のリキッドより効果の範囲が広い）足止めしつつ、外周にある回復アイテムを取りにいこう。当然、生体兵器相手だからナパームも効果的に使っていければなおベストだ。

ボムは、仲間同士でもダメージになるので、アンリに当たらぬように。特にリキッドを使う際には細心の注意を。



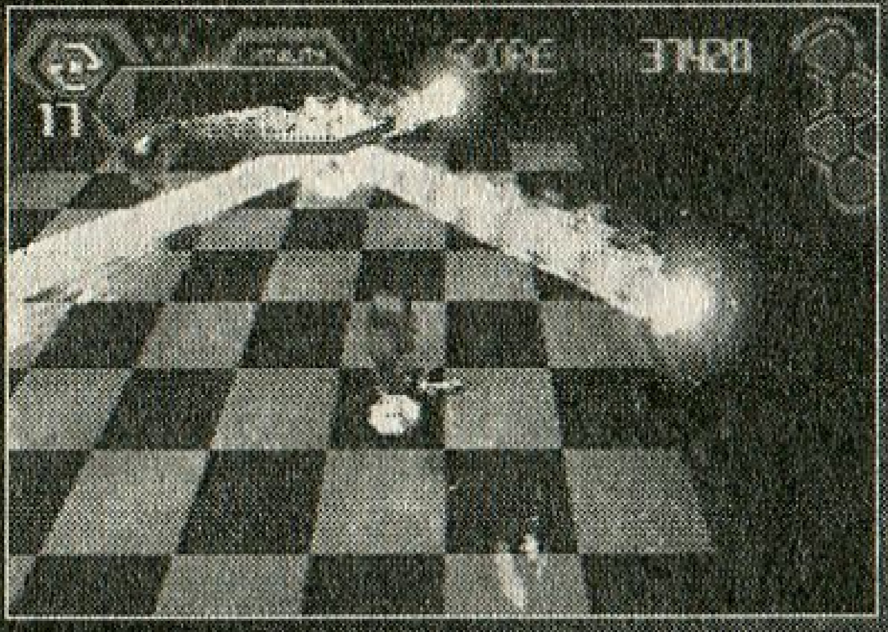
MISSION・14

鬼の最終ミッション。巨大化するベノワがエグイ！

ついに迎えた最終局面。これまでとは比べ物にならない、鬼の難易度になっております。最初は、チェスの駒の形をした砲台たちとの戦闘。駒の種類によって攻撃が異なるので、各々への対策が万全でないとダメージを受けまくるぞ。バリアを張って4方向レーザーを撃ってくるクィーンもキツイが、その前に登場するビショップ・ルークも強敵。移動スピードが速く、画面外からいきなりきたりするので、対応がかなりツライ。一応、これまでの技術を総動員すればなんとかなるので、ここまで来た以上、諦めずに頑張って欲しい。

そしてラスボス。この時点で体力が半分以上ないとかなりキツイと思われます。とりあえず絶対に逃げなければいけないのが大ダメージを受ける掴み攻撃。これは敵が巨大化し、手を振りかぶった瞬間に画面手前に向かってジャンプするのが一番かわしやすい模様。分身攻撃は、ひたすら手前に逃げるしかないでしょう。とりあえずこれを守ればダメージを回避できるので、後は粘りと根性だ。

ボスの前の最難関クィーン。このぶっとい4方向レーザーを撃っている時だけ攻撃可能（エグすぎ…）。



制作者コメント

「古いけど新しい」感覚を

株式会社バンダイ「サイレントボマー」プロデューサー 西澤冬樹 氏

皆さんにはないでしょうか？ やられてもやられてもひたすらゲーム機に100円を投入したり、コンティニューボタンを押しまくった経験が。

コンシューマーゲーム機の進化により、映像・音声表現が充実してゲームをより自由に遊べ、ゲームをよりインタラクティブに楽しめるようにしてくれました。

しかしその一方で「ゲームゲームした」ストイックに挑戦できるものが減ってきたような気がします。それはある意味ちょっと古臭く、今では流行らないゲーム性に映るものかもしれません。しかし「サイレントボマー」の本質はそこにあります。新しくハードが出来るようになったことをその「古臭い感覚」に注ぎ込みました。プレイしてくれた人が「昔よくあったけど今は逆に新鮮な気持ち」になってくれれば幸いです。

それが今回こういった形で取り上げていただき、誠にうれしく思います。プレイしていただいた方々には心からの「ありがとう」と、これを読んで興味を持っていただいた方には「是非一度プレイを！」をこの場を借りて叫ばせてください!!

Text by ジョッキー☆笹岡（フリーライター）

少女ニハ向カヌ生業（ナリワイ）

続・御神楽少女探偵団～完結編～



機種：PS　メーカー：ヒューマン
ジャンル：ADV　発売日：99･10･7　価格：5800円

ここに注目　トリガーシステムだけでなく、キャラクターの表情を含めた細かな演出も見所。本当に丁寧に作られていると感心します。

大正時代に花開いた帝都・東京の文化。しかし、一見平和に見える街の裏には陰惨な殺人を引き起こす怪人や謎の組織と人智の限りを尽くして戦う名探偵、それに彼を助ける3人の可憐な少女たちがいた。このゲームは大正の少女探偵たちの活躍を描いた作品だ。

大正時代は心のふるさと?

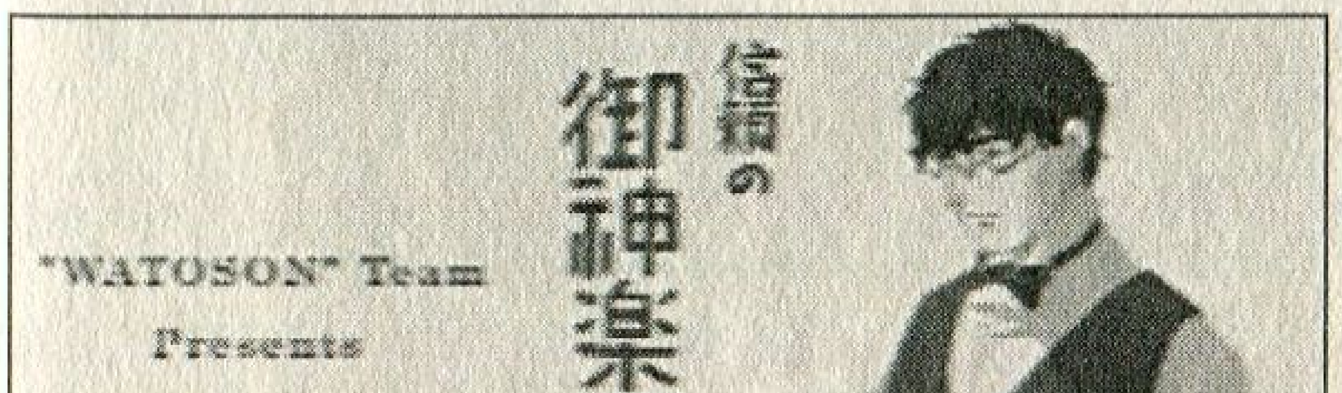
時は大正、花の浅草。その片隅に、推理の天才との呼び名も高い探偵が事務所を構えていた……。

大正時代といえば、思い浮かぶのは帝都、銀ブラ、モボ、モガ、デモクラシー、ハイカラさん、カフェーの女給、帝国華撃団。とにかく現代人の心のふるさとである(本当か?)。何はともあれ、同じ日本なのに、どこかエキゾチックな魅力を放っている時代ではないだろうか。そんな時代背景の中で起こる殺人事件を解決する、なんていったらレトロ探偵マニアにはもうたまらない設定。その手の人にとって夢のようなゲームが『続・御神楽少女探偵団』。しかも、このゲームは舞台設定が凝っているだけではない。章立て方式で次々と手強い事件がプレイヤーの推理力に挑戦を仕掛けてくる。従来の推理ものにしばしば見られた、「行き詰まったらコマンド総当り」といった無粋なプレイ方法を廃すべく、新システムを考案。推理することの楽しさを前面に押し出した、画期的なミステリーADVである。

このゲームは、もともと98年に発売された、『御神楽少女探偵団』の続編だが、ゲームシステムがよりグレードアップして、単独でプレイしても支障はないため、ここで紹介したい。とはいえ、前作もできたらプレイして欲しいものだが(前作についてはコラムを参照のこと)。

しかし、何ゆえ「少女探偵団」なのか? 普通のゲームなら、名探偵がストレートに捜査を行うことが多い。しかし、この作品の中核である「御神楽探偵事務所」を主宰する御神楽時人先生は、帝都一の天才探偵である。滅多なことでは動かない。それに、そもそも御神楽先生は推理の天才であるがゆえに、通常時はまったく使えないという設定になっている。そこで、半人前の少女探偵たちが殺人事件の現場で聞き込みを行い、先生の推理の材料を探してくるというのがこのゲームの大筋なのである。

探偵事務所のスタッフは3人+



大正ロマンを感じさせる細かな演出が気持ちよい。この起動画面もセンス良いです。

α。まず、活発でちょっとそそっかしい、リーダー格の鹿瀬巴。日本画家の弟子で芯の強いめがねっ娘、桧垣千鶴。そして、子爵家の令嬢で上品だが皮肉屋の久御山滋乃。以上の三人が、通常は事件の捜査に当たっている。さらに、御神楽先生の身の回りの世話をしているハーフの少年、ランドルフ丸山（通称蘭丸くん）が、時にメイドに女装して潜入捜査をすることがあったりと、バラエティーに富んだ構成だ。

証言の矛盾点を推理トリガーで突け

このゲームの捜査方法は、事件の現場などで関係者に聞き込むというオーソドックスなもの。画面クリックや暗号を解く局面もあるが、それほど多くはない。大正時代は一応科学的な捜査方法も取り入れられてはいるが、まだまだ進んでいない時代。それに、犯罪に使われるトリックもおのずと限定されてくるということだろう。聞き込みがメインなのはいかにもといった感じだ。しかし、「推理トリガー」というシステムが採用されていることで、ゲームがぐっと面白くなっている。

このゲームでは、1章は事件編・捜査編・解決編の三つで構成され、さらに捜査編はいくつかのパートに分かれている。捜査編は主に少女たちが聞き込みをすることで進んでいくのだが、ここで使われるのが推理トリガーである。

推理トリガーは、人の証言をピックアップして、さらに突っ込んだ話を聞きたいといったような時に使われる。人との会話中に、メッセージの色が変わったら、トリガーを引けるようになったという合図。重要な証言に対して的確にトリガーを引くと、そこから会話が発展して、新たな情報が入手できることがある。入ってきた情報の重要度によって「推理ポイント」が貯まっていき、一つのパートでポイントが20貯まるとクリアというシステムだ。といっても、トリガーを闇雲に引くことはできない。各パートでトリガーを引ける回数は決まっており、いちいち証言を取っていくと、すぐにゲームオーバーになってしまうからだ。慎重に人の話に耳を傾け、矛盾点を突くようにトリガーを引くことが必要になるのだ。また、最後の推理編では、聞き込みの成果を生かすため、選択肢を選んで事件の全貌を明らかにしなければならない。ここではゲームオーバーにはならないが、探偵のプライドにかけて全問正解したいものだ。なかなか手強いゲームである。

しかし、なんといっても捜査を進めるのは、ワイワイと騒がしい三人娘。一応は「職業婦人」なのだがどこか抜けたところも多い、愛すべき少女たちだ。三人ともにキャラが立ってい



物語は、この三人娘の活躍で進む。リアクションの多さは、見ているだけで楽しめるぞ。

大正ろまん燈籠——

乱歩と帝都の探偵たち

本作は非常に江戸川乱歩と関係が深い。タイトルからして少年探偵団だし、前作の練習シナリオ『五銭銅貨』は乱歩の処女作『二銭銅貨』のもじり、最初の死体は『蜘蛛男』のネタである。今回のラストも某作品を彷彿とさせる。ネタが割れるので書けないが、乱歩の作品は古びない面白さがある。彼のエログロ感覚は現代のサイコキラーに通じるものがあるようだ。

一方、現代に書かれたレトロ探偵というと最近は京極夏彦だが舞台は戦後。戦前の雰囲気がよく伝わる私立探偵ものといえば盲目で美貌の探偵が活躍する『陀吉尼の紡ぐ糸』（藤木稟）やアメリカ帰りのモボが銀座で探偵事務所を開いている設定の藤田宜永のモダン東京シリーズなどがあり、浪漫の香り漂う帝都でダンディな探偵が活躍する。前者の続編である『ハーメルンに哭く笛』などは浅草が舞台ということもあってお勧めだ。

て、表情もコロコロ変わる。その掛け合いはなかなか楽しい。また、普段は昼行灯ながら、最後に冴えた推理を披露する御神楽先生も格好いい。その他、脇を固める刑事や庶民、上流階級の人々など、多数登場するキャラクターが生き生きとして人間味に溢れているのも、このゲームのもうひとつの魅力である。

　本作は、画面を見ればわかるかもしれないが、キャラクターデザインをアニメーターの小林明美氏が担当し、声やムービーも大量に入っていたりするなど、アニメをかなり意識している。特にムービーは、PSのゲームとしてはかなりクオリティが高い。

　外見は軟派、中身は硬派。おまけも豊富で、サービス精神に溢れた遊びやすい作品である。

　しかし、周知のとおりヒューマンは和議申請を行っている。「推理トリガー」という秀逸なシステムの先行きは不透明だ。無事、このシステムを使った推理ＡＤＶの新作が登場することを願ってやまない。

大正ろまん燈籠二　浅草六区

しばしば事件の舞台となり、御神楽探偵事務所にも近い「浅草六区」。オペラ館や見世物小屋があったりと、何とも猥雑そうな場所だが、名前をここで初めて知ったという人も多いのではないだろうか。六区はもともと、明治政府が設置した浅草公園の一部である。明治17年、浅草公園は六つの区域に分けられた。一区は浅草寺、二区は仲見世……と続き、六区は田んぼを埋め立てた見世物小屋専用の地区だった。ひとことで言えば場末に怪しげな出し物を閉じ込めたのである。しかし、雑草のように商魂たくましい興行師たちは、あっというまに六区を一大娯楽街へと変身させた。やがて、西洋文化の浸透に伴い、オペラやダンスレビュー、活動写真やマジックホールといったハイカラな出し物に人気が集まった。大正時代、特に人気が高かったのがオペラで「ペラゴロ」と呼ばれる熱心な男性ファンがいた。元祖アイドルマニアである。宮沢賢治もペラゴロだったという。

　六区は、震災をはさみつつも繁栄しつづけ、「喜劇の王様」エノケンを輩出したが、昭和30年代、テレビに押されて衰退していった。

前作の『御神楽少女探偵団』はどんなゲームだったのか？

　冒頭でも書いたように、このゲームは『御神楽少女探偵団』シリーズの2作目。1話目はいきなり前作の続きなので戸惑ってしまうプレイヤーもいるかもしれない。2作目から遊んでみてもそれほど支障はないが、話やキャラクターに感情移入するために、前作を遊んでみるのもいいだろう。前作に収録されているのは、「五銭銅貨」「幽鬼郎」「太白星」「夢男」「甦る夢男」「猟奇同盟・前編」の六つ。うち「猟奇同盟」は続編にも収録されている。巴が時人を撃って終わる衝撃的なラストは、続編の登場がアナウンスされていなかったこともあって、賛否両論を呼んだ。これは、もともと1ヶ月後に発売されるはずだった続編が、スケジュールの遅れで1年後の発売になってしまったことが原因だったという。

　初代と続編との細かい差異はいくつかあるが、一番大きいのは推理編の扱い。初代では、時人が推理を披露するだけだったが、続編ではプレイヤーが推理できるようになった。また、『1』ではやや怪奇色が強調されていたが、続編では社会派の事件が多いようだ。また、細かいところでは、続編の方が字が小さく、その分、セリフのディテールが書き込まれている。ただし、やや読みづらい。全体的に続編の方が遊びやすいが、初代も悪くはない。特に、乱歩風の荒唐無稽な展開も捨てがたいところである。

【探偵法ノ實際】タンテイホウノジッサイ

独自のシステムを採用したため詰まる場所も多い『御神楽少女探偵団』。そこでここでは詰まりやすい場所を中心に各章のあらすじと大まかな攻略を掲載。

いい探偵になる方法

このゲームで円滑に推理を進めるポイントはいくつかある。まず、推理トリガーの使い方。刑事や医者が教えてくれる死因や死亡推定時間などの具体的な事実は聞くだけではダメ。トリガーを引かなければ探偵が知っていることにならない。トリガーで知識として確定させておかなければいけないのだ。そうしなければフラグが立たず、話が動かない場合が多い。慣れないと案外陥りやすい状況だ。

また、画面クリックする場所は見落としや余計なトリガー消費が多い。このゲームで詰まる原因の多くは画面クリックだ。死体関係は念入りに、そうでない場所（被害者の部屋など）は慎重にいきたい。関係ないポイントが多いためだ。それから、アイテムを入手したらかならず調べておこう。ヒントが隠されていることもある。

各章での攻略のヒントは以下を読んでみて欲しい。ひっかかりやすいポイントを中心に掲載した。



「ここだ！」と思ったらトリガーボタン。正解すればピコーンとひらめきマークがでます。

第一章 続・猟奇同盟

それはとある新聞記者の電話から始まった。行方不明の少年少女を追ううちに、何らかの事件に巻き込まれたらしい彼は、時人が到着した時には殺されていた。やがて御神楽探偵事務所は殺人を楽しむ「猟奇同盟」という謎の組織に脅かされることに。この事件と浅草の女奇術師殺人との関連は？

この章は前作にも収録されている「猟奇同盟」と、その続きにあたる「続・猟奇同盟」で構成されている。「猟奇同盟」はスキップできるのでプレイしなくても構わないが、初めての人は捜査方法に慣れるためにもプレイしておいた方がいいだろう。ただ、「続・猟奇同盟」はいきなり手強い。前編では話を良く聞いて矛盾のある人間関係に突っ込みを入れること。新たな情報が手に入ったら、無人の場所に人が来ることもある。このゲームの影の難関・画面クリックでは、なるべく無駄なくトリガーを引いていきたい。この章では失踪人で共通する身の回り品に注目。全般的に、殺人現場以外の画面クリックではトリガーを消費しすぎないように。

後編では、途中手に入る写真はよく眺めて実地で比べてみること。これに限らず入手したアイテムはすぐにチェックするのがコツだ。



断頭台を使った奇術が失敗し、花形スターが殺されてしまう。当然、断頭台に仕掛けをほどこした人間が怪しいのだが…。

第二章　蜃気楼の一族

浅草の劇団関係者が集まった華族の屋敷で起きた、踊り子の串刺し殺人。その事件から浮かび上がる、優雅な家庭の真の姿とは？

いきなり最難関が待ち受ける第二章。まずは焦らず死体チェック。ポイントは2ヵ所あるので見落とさないように。次に人物名と所属劇団を確認する。「知らない名前が出てきたらすぐトリガー」が鉄則。被害者の部屋へ入れるようになっても、トリガーを引きすぎないように。実はポイントになるのは1ヵ所だけだ。

後編は舞台となった小野寺家への聞き込みがメイン。矛盾点にはガンガン突っ込め。やがて、おそらく本作最大の難所である暗号が登場するのだが、はっきり言ってかなり厳しい。具体的な解決方法としては、まず一つ目は記号の形に注目。Nには二つ、△には三つあって○には一つもないものといえば…。二つ目の金庫のダイヤルナンバーは、直前に入手する芝居の台本がキーになっている。よく見ると、人物名の上の演出記号には矛盾がある。指示内容を考えるとありえない動作の部分をピックアップして、ダイヤルナンバーにどう当てはまるのか考えてみよう。それぞれの人物名には、非常に分かりやすい、とある共通点があるのだ。



御神楽先生の過去が関わってくるシナリオ。滋乃の淡い初恋と絡まって、なかなかセツナイ物語になっております。

第三章　暗闇の手触り

以前、御神楽探偵事務所が事件を解決した地である新潟・寺泊を時人と蘭丸が再訪したとき、その事件は起こった。嵐の夜が明けた後に転がっていた、めった切りの死体。残されたのは幸薄い家族。いったい誰が悪いのか？

第三章はパート数が少なく、捜査範囲も狭い、インターミッションのような章である。犯人の目星はつくだろう。そこで、アリバイ崩しが事件のポイントになる。まずは死体の確認。3ヵ所と取るポイントが多いので気をつけよう。次に、周囲の人物の証言を取る。特にアリバイ関連を意識し、「いつどこにいた」という具体的な供述に対して、確定の意味でトリガーを引いておきたい。それから、もれ聞こえる被害者の性格と行動が、後々重要になってくる。

後半のパートに入ると、死体の傷に生活反応がなかったことがわかる。この事実はどういう意味を持つのか。それを念頭におきながら推理・行動していくことになる。この事件では、関係者の証言にはどこかに偽証が混ざっている。そこで、被害者とは直接関係ない人物にしつこく話を聞いて、関係者のアリバイを洗い直しておく必要がある。画面クリックのポイントは、わかりやすいので何とかなるだろう。



このシナリオは三人娘はほとんど登場しません。それほど難しくもないので、インターミッション的な物語かな。

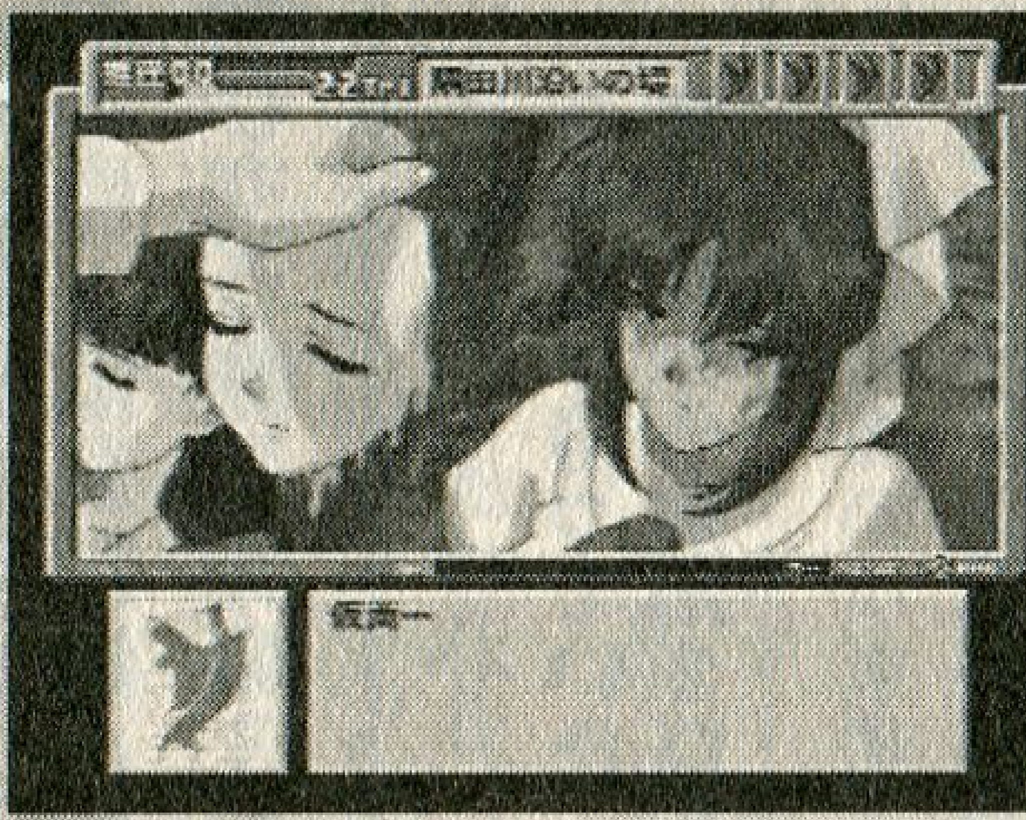
第四章　生き人形

隅田川沿い、桜の下で見つかったのは三人娘そっくりの仮面をかぶった少女たちの死体。相前後して舞い込んできた、年端もいかぬ少年による母親探しの依頼。ふたつの事件はどうつながるのか？

当初は二つの事件を並行して捜査することになる。行動範囲は広いが、混乱しないように。紛らわしい要素は除外しつつ推理せよ。

まず、警察へ行って被害者の身元を聞き、音楽院を出現させる。被害者のバッグを調べる際のポイントは2カ所。いかにも怪しいアレ以外にも、証言をよく聞くとわかるものが。やがて、少年の実家にも出入りできるようになる。とにかく行けるところは潰すこと。捜査編3ではアイテムの説明でトリガーを引くポイントがある。見落としがないように。

後半、二つの事件は一つにつながっていく。キーワードは仮面。被害者の死因をはっきりさせておこう。この章の後半はとにかくダミー証言が多いので、トリガーは吟味してから引いた方がいい。特に思わせぶりな証言が多い仮面舞踏会の主催者には注意。全部取ったらすぐにトリガーが尽きてしまう。それと、少年の実家の書斎には要注意。本棚のどこかに1カ所だけポイントがある。見落として詰まりやすいので注意すること。



三人娘の死体…と思いきや、死体は顔に仮面が付けられていた別人のもの。細部まで再現するなんて、犯人もマメだなあ（苦笑）。

第五章　さ・よ・な・ら

大正デモクラシーの影で不平を抱える軍人たちがいた。極秘に軍事機密が持ち込まれた客船で起きた、美術商殺しの意味するものとは何か？　御神楽探偵事務所が手がける最後の事件が始まる。

前半は、客船という密閉空間が舞台。乗客は美術商の団体と陸軍の軍人だ。とりあえず機密の周辺事情を探る。第一の殺人が起きたら死因を確認。現場を検証する。第二の惨劇の場には、合計五つのポイントがある。忘れやすい扉周りも念入りに調べよう。

後半、舞台は美術商の一人、浦安の屋敷に移る。まず自殺したとされる軍人の真の死因を調べるべく、現場をチェック。ポイントは2カ所ある。死亡推定時刻を確かめる。軍内の派閥争いが影を落とすこの事件では複数のグループの思惑が錯綜している。人間関係を把握した方がいいだろう。

最後の殺人は密室で起きる。この現場ではささいなことも重要だ。三つのポイントを見逃さなければ、解決が見えてくるだろう。そして最後の難問、機密はどうやって船から持ち出されたのか？　を推理すれば、犯人特定は近い。

思惑が複雑に入り乱れるこの事件では、どのグループがどう考えてその行動を起こしたのか、整理しながら推理した方がいいだろう。



最後のシナリオは軍隊が相手。ラストにふさわしく、様々な人間関係が入り乱れる、やりごたえ満点のシナリオだ。

もう誰にも止められない、爆裂無敵のミサイル野郎!!

爆裂無敵バンガイオー



機種：N64／DC　メーカー：トレジャー・ESP　ジャンル：STG
発売日：99・9・3（N64版）／99・12・9（DC版）価格：5800円

ここに注目 本作は、最近ほとんど見かけなくなった、純粋な2Dゲームである。しかも、それでいて内容は全然普通じゃないからすごい。

N64やDCのハードパワーを惜しげもなく注ぎ込んで作られた、究極の「2D」シューティングが本作『爆裂無敵バンガイオー』である！ 戦うのに理由も理屈もいらない。ただ、画面を飛び交う数百発のミサイルに酔いしれろ!!

全宇宙が待っていた男の星から来た2DSTG!!

主流となるハードが、SFCなどのスプライト表示に特化したマシンから、いわゆる「次世代機」と呼ばれるCGマシンに進化してはや数年…。ハードウェアの進化に伴い、アクションやシューティングといったジャンルのゲームも「平面」から「空間」へと進化した、ように見えた。

だが、それはある種のまやかしではないだろうか？

誤解を恐れずに言えば、3Dで面白かったゲームなど、両手の指で数えられるほどもない。多くのゲームは、見た目だけを3Dにして、ゲームシステム自体は2Dで成立させていた。なぜなら、プレイヤーに空間把握をさせたり、立体空間でキャラとキャラを対峙させるのが困難だからだ。自分がどこにいて、敵がどこから来るのか。そんな基本的なことさえ、3D空間では解決するのが難しい。

では「見た目3D、中身は2D」のゲームが面白かったかというと、これまた難ありと言わざるを得ない。表示能力の限界から、敵の数が少なかったり、見た目がスカスカしていたり、動きがぎこちなかったり…出来のいいものもたくさんあったのだが、とにかく制限を受けていた感が強い。

こんな現状に満足できるのか？本当のアクションというのは、並み居る敵を流れるような動きで倒していくものじゃなかったのか？本当のシューティングとは、画面を覆い尽くす敵弾の中で、自分の生き延びる余地を自らの連射で切り開くものじゃなかったのか？

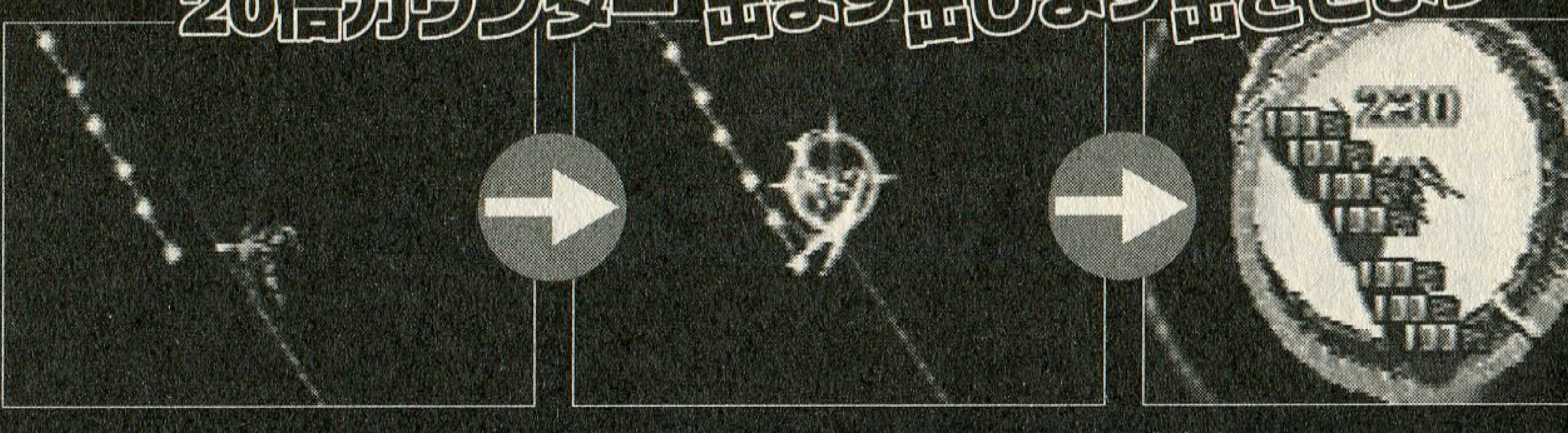
そうとも、こんなもので満足できるはずがない！ 敵も弾も爆発も、何もかもまったく全然足りてねえんだよ!! 俺にもっと熱くて激しくて真夜中に月に向かって吠えたくなるほどイカれたゲームをよこせよ今すぐにぃっ!!

というように、抑圧された衝動が爆発して、犯罪の一つも起こしてしまいそうなそこの貴方、ぜひ一度『爆裂無敵バンガイオー』をプレイしてみて欲しい。

平面に生き、平面に死す 限界なんかあるわけないぜ！

画面写真を見ていただくとわかると思うが、はっきり言って地味な画面である。ちっこいロボット（推定16×16ドット）が、パシパシとミサイルを撃っているだけだ。「これDCのゲーム？ 嘘でしょーこれ絶対メガドラだよ。しかも初期の」と思ってしまっても無理はない。

20倍カウンター 出ます出します出させます



1 引き付ける
まず、弾をうまく引っ張ってこよう。自ら敵陣の真っ只中に突っ込んでいくのも男らしくて良い。敵弾の数や距離がポイント。

2 ためる
N64版では、ためると更にショット数が増える。ただし、この間もダメージは受けるから注意が必要だ。

3 出す
後はドカーンと行くだけ。そのうち、やめられなくなるほどクセになる。やはり、ためて出すのが基本か…

だがしかし！ 実際に動いている画面を見れば、そんなふざけ切った台詞は絶対に吐けなくなる。群がる数十体のザコ敵を、数百発ものショットでジェノサイドし、画面中が爆発の渦に包まれていく様は、さながら地獄絵図である。

　限界などないに等しい。滑らかな軌跡を残しながら、発射されるショットは400発（DC版）。そして画面を覆い尽くす爆発は999発オーバー！ まさにノーリミット、ノーフューチャー。バンガイオーが通った後には、雑草の一本さえ残らない。N64やDCといったポリゴンバリバリのマシンを使用していながら、その能力を全て2Dのミサイルや敵弾や爆発などに注ぎ込んでしまったのだ!! まさに究極の2Dゲームである。こんなゲーム、今までなかった…

右の頬を打たれたら、左の頬を20倍カウンターッ!!

　さて、基本的なゲームシステムを説明しよう。本作のジャンルは一応シューティングであるが、実質的には横画面で8方向スクロールのアクションゲームである。「ロボットアクション」と言った方が、ニュアンスが伝わるだろうか。似たようなタイプとしては『テグザー』が挙げられる(かなり古いな…)。

　自機のショットは2種類。敵に向かっていくホーミング弾と、壁に跳ね返るバウンド弾だ。この二つを駆使して、全44ステージ（！）をクリアしていく。

　本作の大きな特徴は、Rボタン（N64版はZボタン）で使用できる全方位弾である。これを使うと、自機を中心にして20発もの弾丸が発射されるのだ。更に、敵の弾を引き付けてから全方位弾を発射すると、超強力一撃必殺技「20倍カウンター」が発動される。なんと、引き付けた敵弾の20倍もの弾が自機から発射されるのだ！ 苦難に耐えて耐えて耐えて…突如牙をむき逆襲するのが、このゲームの大きなカタルシスとなる。ほら、溜めて出すって気持ちいいでしょ？

　この20倍カウンターが、このゲームの全てだと言っても過言ではない。画面内の爆発数が多くなればなるほど、自機が強くなったりスコアが加算される。そのため、ただ撃って撃って撃ちまくるだけではなく、敵弾をうまく誘導したりする戦略性が生まれるのだ。こんな風に、一つのシステムを1本のゲームにまで昇華するという制作スタイルもまた、今時珍しいのではないだろうか。



どうにも地味な絵面。しかし、見た目だけでは判断するのは早計だ。ちなみに、画面写真はDC版を使用している。

見よ、これがショット400発大発射の瞬間だ！ これが常時出せるようになると、もう『バンガイオー』をやめられなくなる。

基本戦術

基本を踏まえて明るい未来。ここでは、基本的な戦い方をレクチャーしよう。

悩んではいけない ただカウンターを狙え

勇敢なる宇宙の戦士諸君！ 今日も口元に薄笑いを浮かべながらミサイルをばらまきまくっているかな？ あまりにやにやしながらプレイしていると、周囲から冷ややかな目で見られるのでほどほどにしよう。

さて、このゲームの基本はカウンターだと、前のページでもしつこいくらいに書いているが、なぜカウンターが大事なのか、改めて押えておこう。

【DC版の場合】

カウンターを出し、爆発数が増えれば増えるほど、出てくる「フルーツ」が高級なものになる。たまに体力回復アイテムも出る。

【N64版の場合】

カウンターを出し、爆発数が増えると「レベルのおかん」がやって来て、自機をパワーアップさせてくれる。



いきなり「フルーツ」とか「レベルのおかん」とか、意味不明な単語を並べてしまったが、真面目に聞いて欲しい。私は真剣だ。

まずはフルーツだが、これを取ると得点が増える。わかってくれ。フルーツを取れば得点が増えるのだ。そこに「なぜ？」とか「どうして？」といった疑問は差し挟まないで欲しい。

続いてレベルのおかんだが…マニュアルには「バンガイオーの攻撃によって、宇宙の爆発が一定レベルに達した時、惣菜の配達を一時中断して現れるオバさん。配達の途中なのでゆっくりはしていられないが、バンガイオーのレベルアップをしてくれる」と書かれている。そういうことだ。ショットの攻撃力、貫通力、そして自機のライフを回復させてくれる。そのため、どのタイミングでカウンターを出すかが重要になってくるのだ！ 深く考えるな。

というわけで、効率的なカウンターの出し方を教えよう。

連爆命！ 稼ぎこそ 男の甲斐性

①砲台の利用

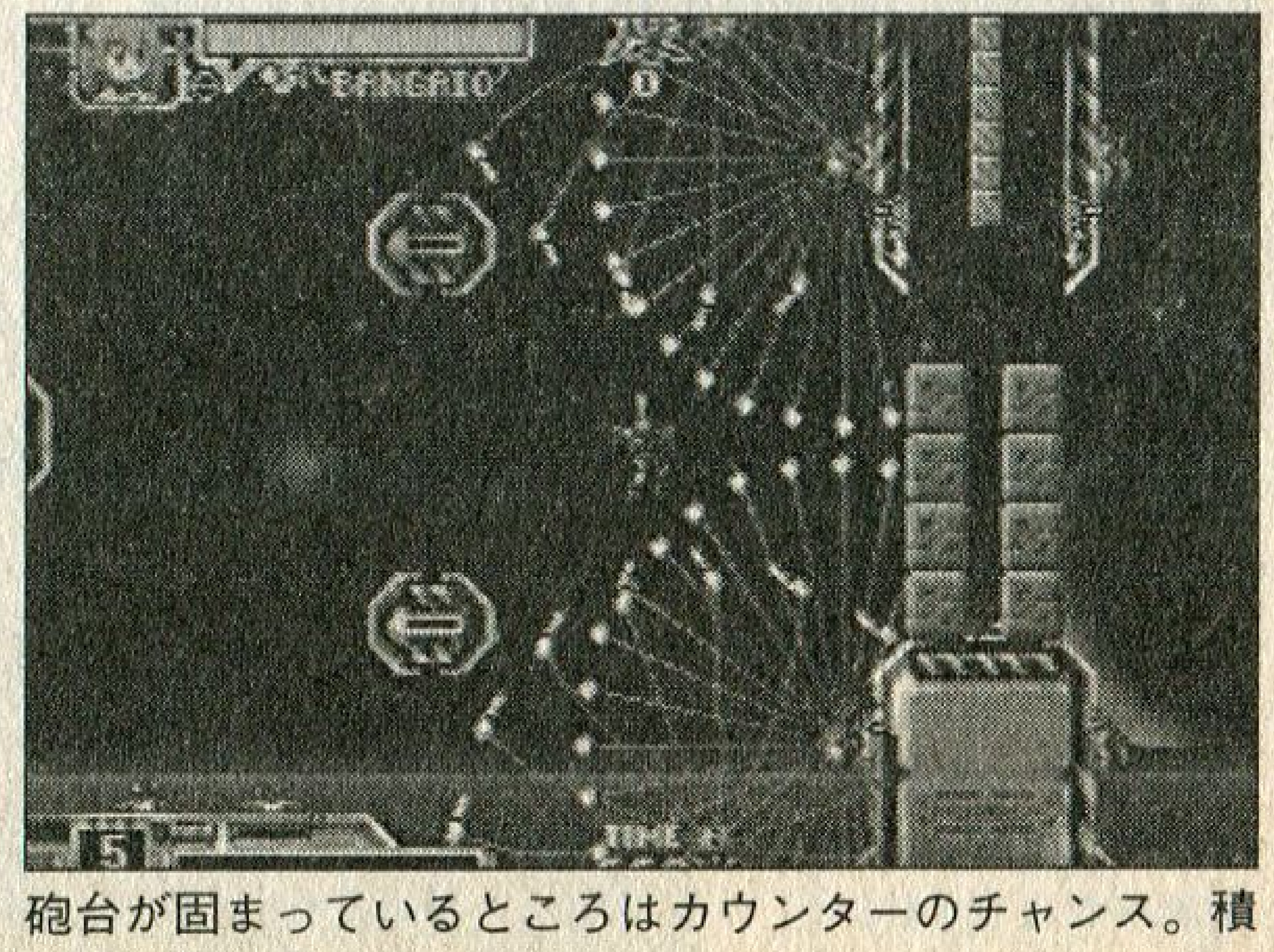
最も簡単な爆発数の稼ぎ方。ステージ上には、四方八方に弾をばらまく砲台が設置されているのだが、これらは一定の間隔をおいて弾を発射している。砲台の手前で待ち、敵が弾を発射するのと同時に全方位弾を出せばOKだ。

②敵ミサイルを誘導

同じく、ステージ上には誘導ミサイルを発射する砲台がある。発射された誘導ミサイルはしばらく自機を追い続けるので、敵や建物が多い所まで引っ張ってきて、そこで全方位弾を出そう。

③爆弾の利用

ステージ上に何気なく置いてある爆弾の爆発も、爆発数として数えられる。だから、爆弾がたくさんあるところで全方位弾を出せば、それだけでかなりの爆発数を稼げるだろう。



砲台が固まっているところはカウンターのチャンス。積極的に狙っていこう。

④ジェネレータの温存

ステージの中で敵機をポコポコと産み落とす憎い奴。それがジェネレータだ。放っておけばいつまでも敵を出し続けるので、たくさん出させたところで一気に叩け。

⑤ボスの全方位弾を利用

先のステージでは、敵のボスも全方位弾を出すようになる。相手が出した後に自分が出せば、とん

でもない数のショットを放つことができるだろう。

⑥回転バーナー（DC版のみ）

DC版では、炎の柱を噴き出しながらぐるぐる回るバーナーがある。こいつの炎に触れるか触れないかという所で全方位弾を出すと、400発の最大カウンターを確実に出すことができる。ただし、タイミングがずれると即死の危険があるので注意。

⑦ぷよぷよ爆弾（DC版のみ）

撃つとふくらみ、なおも撃ち続けると風船が割れたように弾をばらまく。これがぷよぷよ爆弾だ。普通にばらまかれた弾を狙ってカウンターを出すのが無難だが、爆弾の中央に行って、爆弾が破裂する寸前に全方位弾を出すと、やはり最大カウンターを出すことができる。しかし、そのタイミングはシビアだ。

さて、ざっと挙げただけでも、これだけの稼ぎ方がある。おそらく、これ以上の高等テクニックを編み出しているプレイヤーもいることだろう。

『バンガイオー』は、システムが単純なのに全44ステージもあって、ゲームが単調になりがちだと言われることもある。だがこのゲームは、プレイする人それぞれが、自分なりの戦い方を追求できるほどの懐の深さはしっかりと持っているのだ。

一気にプレイせず、一つ一つのステージで様々なテクニックを開発して欲しい。ついでに、フルーツとレベルのおかんの謎まで追求していただけると、こちらとしても非常にありがたい（なにが？）。



最も連爆を狙いやすいのが、回転バーナーでのカウンター。2連続で出せば、爆発数500オーバーも夢ではない。



謎がナゾをよぶストーリー

2000くらい未来。熱き男たちの思い渦巻く「男星」。自称男の中の男「りき」、今日も学校に通いつつ、父の頼みの民間警察をば営んでおりました…

『バンガイオー』のストーリーは、こんな感じで幕を開ける。一言目の「200くらい未来」という時点で、既に「この人たち何かおかしいよ！」と思わせてくれるが、とりあえずかいつまんでストーリーを説明しよう。

宇宙ヤクザの「SF虎巣喪組」が、ついに男星にまでその勢力を拡大してきた。彼らはスペースフルーツの密輸によって私腹を肥やす、宇宙のダニ野郎である。許せねえ！　虎巣喪組のデータをハッキングして作ったこのバンガイオーで、奴らを叩き潰してやるぜっ!!

つまり、東映もビビッて裸足で北極点まで到達するほどの、本格ヤクザものである。すなわち任侠であり、男の世界なのである。このゲームの担当である筆者も、マニュアルを読んで初めて知った驚愕の事実だ。

登場人物たちのキレっぷりも尋常ではない。まず、ゲームを始めたプレイヤーが一番最初に会う人物「情報屋M子」。ステージ中のメッセージ衛星に触れると、プレイヤーに様々なアドバイスをくれるのだが、なぜか毎回情報料5万円をふんだくる。普段は南千住のマンションに住み、結婚3年目らしい。

次は、ボスとして各ステージに現れる「チンピラのサブ」。何度も会うくせに「お前とは初めて会った気がしねえぜ」などといけしゃあしゃあと言う。キャラの使い回し疑惑あり。

他にも、アンパンと牛乳しか食べない、なすがまま署の「たそがれ刑事」。虎巣喪組のスーパー・エクセレント・スペシャル中枢エネルギー管理システムであり、単なるコアでもある「コア造」。そして「ギムネマ訪問販売」、「スティーブンス16等兵」、「嫁入り仮面」、「苦学生」…ただ書いてるだけで、脳みそに激しい痛みが突き上げてくる。

ストーリーやキャラも謎だが、この内容で発売に踏み切った株式会社トレジャーこそが、一番の謎かもしれない…。



妙に艶っぽい婦人、情報屋M子。稼いだ情報料で、旦那にネクタイを買ってやることもあるらしい…

最終ボス攻略

基本をマスターした君に、もう教えることは何もない！　後は最終ボスを倒せ。



難関はただ一人 SF虎巣喪組組長、ガイ!!

さて、前ページの基本はしっかりと理解してくれただろうか。理解してくれたところで、いきなり最終ボス攻略と洒落こもうじゃないか。まだ早い？　そんなことはないぞ、若人。このゲームでの難関は、最終ボス「SF虎巣喪組組長ガイ」だけだ。基本を踏まえ、なおかつ情報屋M子のアドバイスをよく聞いていれば、他のステージやボス敵はまったく問題ない（…と思う）。しかし最終ボスだけは、誰もアドバイスしてくれないのだ。そこで、多少気が早いかもしれないが、ここで攻略しておきたい。

【N64版攻略】

それでは早速、N64版から行こう。まずはボスに辿り着く前に、ショットの貫通力を4以上にしておこう。もちろん、攻撃力の方は上げられるだけ上げておく。ステージ途中には、カウンターを狙える箇所がいくつもある。理想を言うなら攻撃力16、貫通力8程度まで上げよう。

ガイはバンガイオーとほぼ同じ武装をしている。もちろん、全方位弾も撃ってくる。ここで絶対に守って欲しいのが「敵よりも先に全方位弾を撃ってはいけない」ということ。どんなにZボタンを連打しようとも、ほぼ必ず撃ち負けてしまう。

敵の攻撃を避けつつ、敵が全方位弾を撃つまで我慢するのが基本の戦い方だ。ショットタイプはバウンド弾。敵弾を打ち消しやすい。敵は自機を追うように移動するの

N64版とDC版、何がどう違う？

既にN64版、もしくはDC版を購入している強者ならば、それぞれにどんな差があるのか気になるところだろう。ここではN64版とDC版を比較してみた。

まず、一目見てわかるのはグラフィックである。背景はDC版の方が圧倒的にきれいだし、バリエーションも豊富だ。また、謎のキャラクターたちやその会話も、DC版の方が後発だけに、豊富に用意されている（N64版には、下書きだけのキャラなんていたな…）。

こう書くと、後発ゆえにやはりDC版の方がいいように思えるが、N64版にも優れている部分がある。それは「操作性」だ。N64のコントローラーの場合、左手に十字キー、右手に3Dスティックの「レフトポジション」という持ち方がある。この持ち方だと、左手でバンガイオーを自在に動かし、右手で自由に敵を狙い撃つことができる。

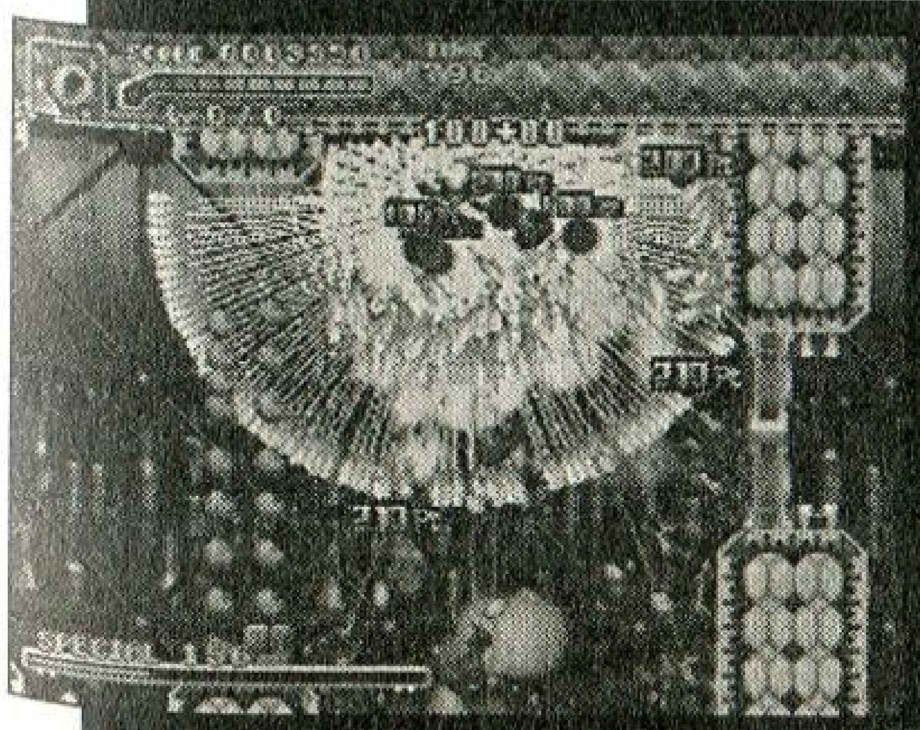
さて、ここまでは表面上の話。システム部分の比較をしよう。

実はやり込めばわかるのだが、N64版とDC版はスコアの計算法や全方位弾のタイミングがまるで異なる。それにより、ほとんど別のゲームになっているのだ。

N64版は、ノーダメージでフルーツを取って行くと、10点、20点…1000点とスコアが伸びていく（フルーツの種類はスコアと無関係）。そのため、守り重視の戦いが要求される。

それに対しDC版はよりアグレッシブだ。フルーツはその種類によってスコアが異なる（ミカンは50点、リンゴは100点…スイカは10000点）。そして高級なフルーツを出すためには、爆発数を一定以上にしなければならないのだ（スイカならば爆発数500以上！）。つまり、ダメージ覚悟でカウンターを狙っていかなければならない。それがDC版だ。

他にもショット性能の違いや、全方位弾発射時の無敵時間など、細かい差はいくつもある。まあ、結局は好みの問題なので、両方買ってしまうというのも刹那的でカッコいいかもしれない。



これはN64版の画面。バウンド弾の性能がいいので、ついつい頼ってしまいがちになる。

で、敵の方向にショットを撃ちつつ、円を描くように動こう。端に追い詰められたら、その時点でゲームオーバーを覚悟しよう。

そして、敵が全方位弾を撃ってきたら、こちらもカウンターで撃ち返す。爆発数があまりにも多いと、敵が無敵になる場合があるが（BGMが変わる）、そうなったら逃げるしか方法はない。厳しい戦いになるだろうが、とにかく敵の動きをよく見て欲しい。

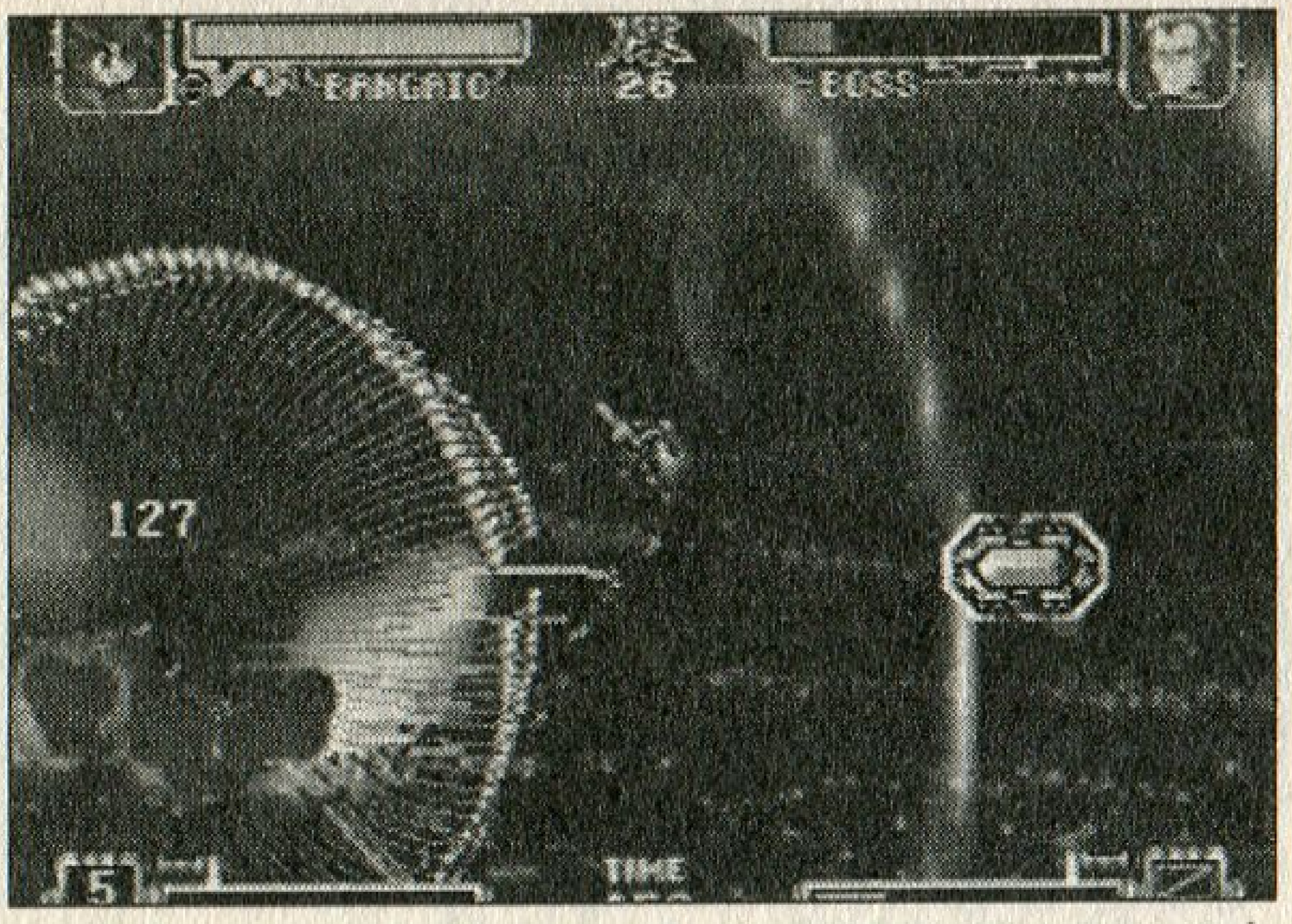
【DC版攻略】

基本はN64版と同じなのだが、ショットの威力などを上げられないので苦戦するだろう。こちらでは、ホーミング弾を使うことをお勧めする。バウンド弾がN64版よりも弱いからだ。

ここでも原則は揺るがない。敵よりも後に全方位弾を出すのだ。しかし、DC版は処理速度が速いだけに、敵のミサイルを見極めるのが難しい。だがそれでも、闇雲にRボタンを連打したりせず、引き付けてからカウンターを撃とう。それができなければ、この戦いに勝つことはできない。

敵の動き方はN64版と大差ない。端を避け、円を描くように動こう。ホーミング弾なら無理に敵を狙わなくても、ある程度敵弾を消してくれるので、避けに集中できる。

DC版では、爆発数を稼ぐことによって、回復アイテムを出すことができる。持久戦を覚悟し、地道にアイテムを拾っておこう。カウンターによる一発逆転など、決して狙えない相手だからだ。N64版以上に厳しい相手だが、セオリーさえ守っていればいつか勝てるだろう。



44面まで来るのは数日だったが、ガイを倒すのには丸1週間もかかってしまった…。本当に強い。

制作者コメント

胸をはって世の中に出してます

株式会社トレジャー
代表取締役社長
前川正人氏

Q：本作のコンセプトは？

A：「見た目の爽快感」を押し出したゲーム作りです。敵も弾も大量に出して、ハデにするという単純な事です。次世代機で2Dでの大量なキャラ表示が可能になったので、こんなゲームがあっても良かろうと。

Q：本作は小人数開発なんですか？

A：最初はプログラマー1人、デザイナー1人で、ゲリラ的なものを作ろうという話で、企画コンセプトは「低予算プロジェクト」でした。今やこういう作り方はほとんど無くなりましたが、昔の感覚でゲーム作りをする事に意義を感じています。売上優先、3D、RPG、という商業的立場に立って考えてしまうと、こういうゲームは廃れてしまいます。もちろん、そういうゲームを進化させる必要はありますし、弊社も売上優先のタイトルはそういう観点で考えますが、弊社はそういう考えのタイトルだけでは無いということです。

Q：ユーザーからの反応は？

A：賛否両論ですが、「今更こんなゲームを作ってどうするの？」と言われることは承知です。しかし、コンセプトを理解してくれたユーザーからは、「本当に面白いゲームをありがとう」という反応も多いです。ファミ通の殿堂入りには、正直ビックリしましたけどね。

Q：なぜそんなに男らしいのですか？

A：トレジャー魂ですかね？　このゲームを低く評価されても、恥ずかしくはないです。胸をはって世の中に出していますから。3D全盛期になった現在、コンセプト重視の2Dで一石を投じるのも面白いです。臨場感は絶対的に3Dの方が勝ってますが、ゲーム性は2Dの方が確立しやすいですし、こういうタイトルを世の中に出すことは有意義です。

Q：読者へ一言お願いします。

A：今時こういうゲームを発売する意義とコンセプトに同感してくれた人は遊んでみて下さい。「他とは違う何か」は感じて頂けると思います。また、万人が遊べるゲームにはなっていると思います。

少年よ竜を駆り大空へと羽ばたけ!!

PANDORA MAX SERIES Vol.1

ドラゴンナイツ・グロリアス



機種：PS　メーカー：パンドラボックス　ジャンル：RPG
発売日：99・11・17　価格：1980円

ここに注目 25ものエンディングとそれに至るまでの課程。さまざまなストーリーを堪能しよう。キャラクターも個性的で見ているだけで楽しくなるぞ。

自国防衛隊「ドラゴンナイツ」になり、竜を駆ることに夢を抱く少年の成長物語。厳しい研修生活の末に果してドラゴンナイツになれるのだろうか？　質量ともに満点のボリューム感で、値段は破格の1980円。安かろう悪かろうの定石を見事に打破してくれた大作RPG。

1980円の大作RPG!?

「ナヌ、RPGが1980円!?」。耳を疑った。ゲームソフトの値段がSFC全盛時の一万円前後した当時から比べ安くなったとはいえ、今日でも大作RPGとなると6800円～7800円はするというのに…。ちょっとどう考えても安すぎではないだろうか。同時に疑わしく思えた。パズルやテーブルゲームが安いのならわかる気もするが…。挑戦を受けた気にさえなったので、ダメモトでプレイしてみた。

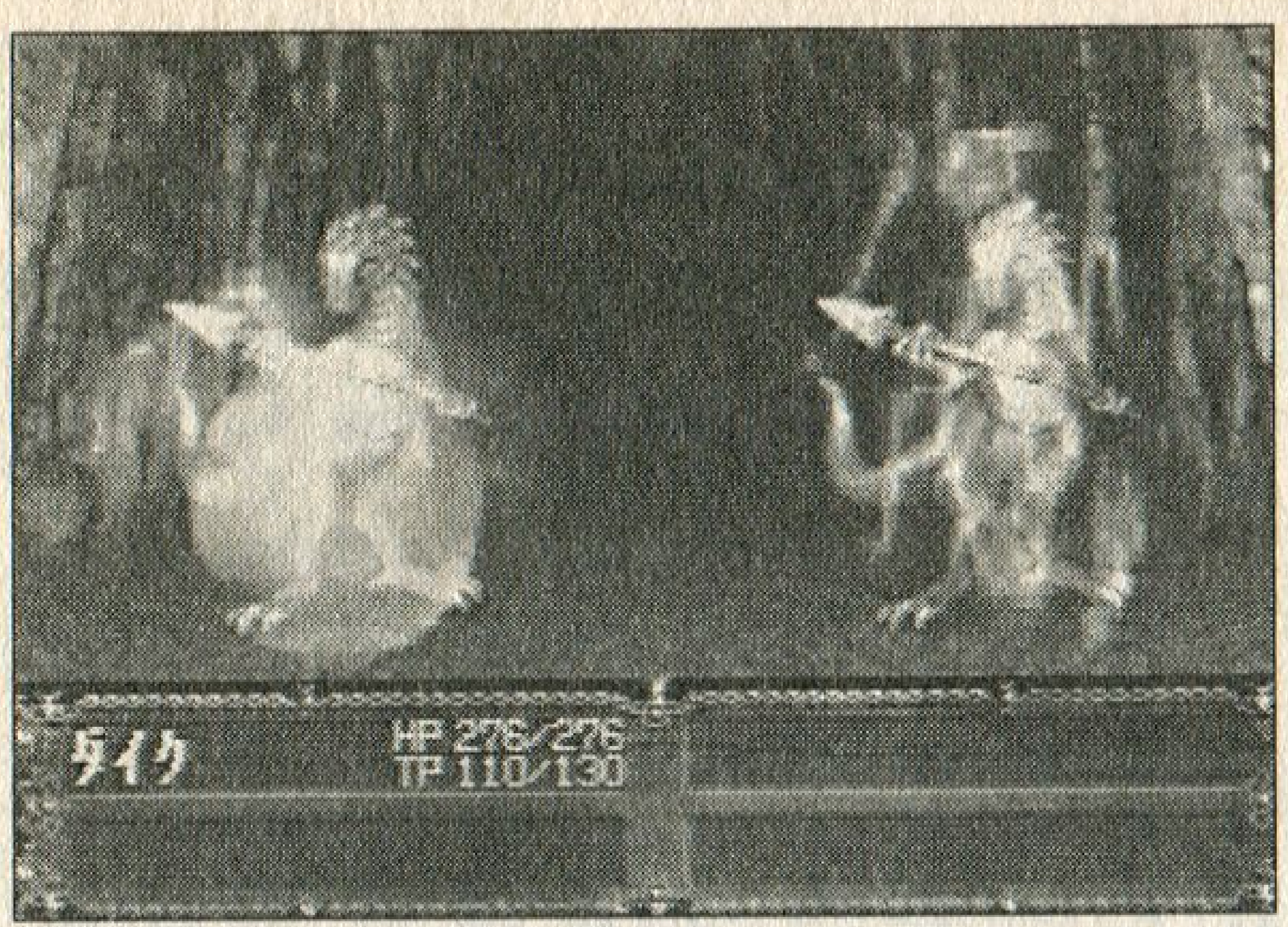
「…これ、ホントに1980円でいいの？」。手抜きなど一切感じさせない作りこみ、ボリュームたっぷりの内容、本編のみならずオマケにまで力の入ったサービス精神。それにしても安すぎる。まあ、あまり「安い安い！」と連呼するのも、ずいぶんこの作品を安っぽいモノにしてしまいそうなので、この辺でやめておこう。ただ、筆者としては、どうしても一言いいたかったのだ。「1980円大作RPG万歳！」と。

「ドラゴンナイツ」に入隊するまでの課程を描く物語

『ドラゴンナイツ・グロリアス』（以下、DKG）は、飯島健男氏率いるゲーム制作会社「パンドラボックス」制作の「パンドラMAXシリーズ」第一弾ソフトである。「パンドラボックス」といえば今までに『学校であった怖い話』（バンプレスト）や『戦国サイバー藤丸地獄変』（SCE）など数多くの作品を手がけたことで知られており、作品のクオリティーには定評のあるソフトハウス。その老舗が初の自社ブランドタイトルとして満を持して発売したのが本作というわけだ。

物語は、一人の少年が憧れの「ドラゴンナイツ」の一員となるべく、遠い都で行われる入隊試験を受けるために生まれ育った田舎町を旅立つところから始まる。ドラゴンナイツとは、少年が住む国「カグランテス」の自国防衛隊。竜を駆りながら勇ましく戦う隊員たちの姿は少年たちの憧れの的で、毎年一回行われるドラゴンナイツ入隊試験には、15歳を迎えた男の子たちがカグランテス中から集まるのだった。

受験者の一人となった主人公ダイク・トンプソンは、筆記・実地研修を繰り返しながら数ヵ月という長い試験期間を過ごすのだが、ドラゴンナイツの試験を突破するのは超難関。その合否はプレイヤーの手に委ねられており、プレイ



戦闘画面。技の連携から新たな技へと繋げていくシステムが楽しい。繋げて繋げて最強の技を敵にお見舞いしてあげよう!

のやり方次第であえなく落第する場合もあれば、見事合格を手にする場合もあるというマルチエンディング方式となっている。

複雑なシステムが仇となったデメリット

ゲームは概ねテキストタイプのADV形式で進んでいき、たまに出現する選択肢で話が分岐していくシステムとなっている。一方、RPGパートでの戦闘はコマンド選択式で、レベルアップとともに様々な技を修得していくという親しみやすいもの。これだけ聞くと、単にADVとRPGを融合しただけというふうにとらえられてしまうが、そうは問屋が卸さない。一筋縄ではいかないところがこのゲームのスゴいところなのだ。飯島氏曰く、ADVパートで選択肢を選んだ場合はもちろんのこと、RPGパートで取った行動によっても微妙に「隠しパラメータ」（内的に計算されていて、プレイヤーの目には見ることがない）が変化していき、それによってストーリーが思わぬ方向に進んでいくこともあったりするらしいのだ。

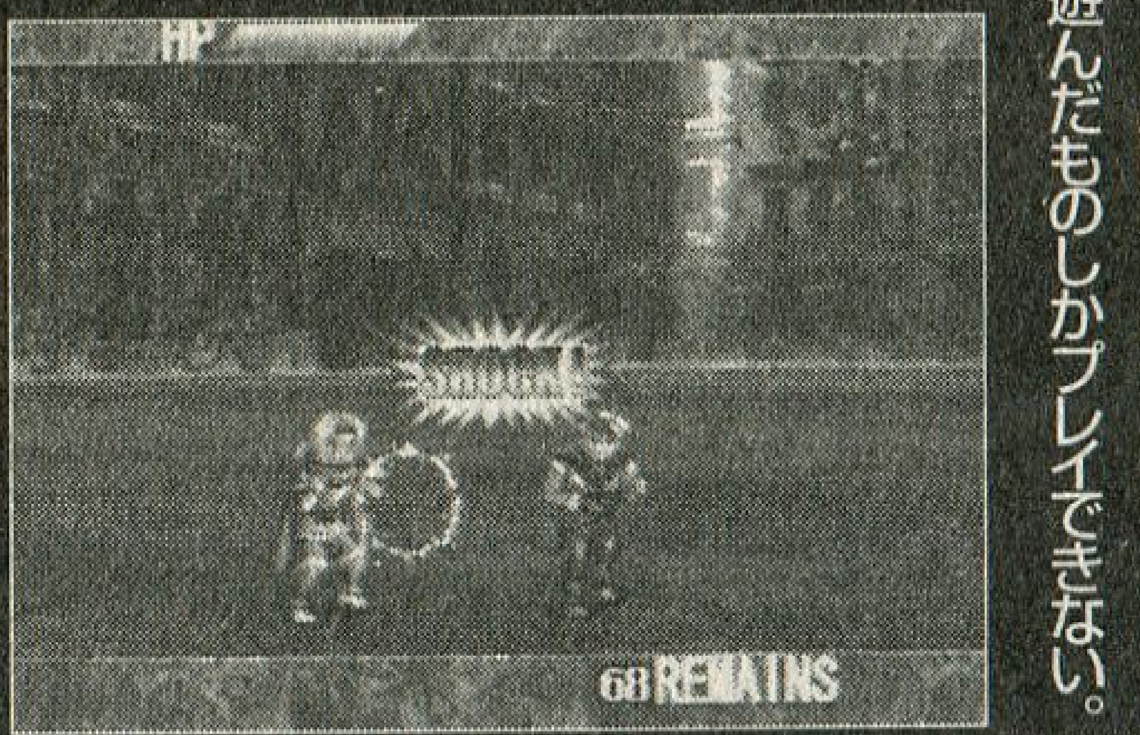
本作のクリアまでの時間は約10時間と、従来のRPGに比べてコンパクトなものになっている。だがこれを短いと思うことなかれ。『DKG』の中には実に70万もの文字量が詰め込まれており、1、2回のプレイではとてもじゃないがその全てを堪能することはできない。エンディングの総数はなんと、25種類。何度もプレイし、複雑な隠しパラメータによって目には見えない分岐を辿ることで、少しずつ全貌をつかむことができる

比類なきサービス精神 DKGオマケ大紹介



本当に『DKG』のオマケの充実ぶりにはビックリだ。サウンドテストはもとより、オリジナル・ミニADVやゲーム中にプレイしたミニゲームを単体で遊べたりと、豪華絢爛。ここでは、代表的なものを紹介していこう。

ミニゲームズ



本編で遊べたカジノやアルバイト、巨大メイズに100人斬りなど、全部で5種類ものミニゲームが詰まったコーナー。ただし、本編で遊んだものしかプレイできない。

ごちゃちる



本編とは関係ないミニADV。かわいらしいチルちゃんが大活躍するドタバタ喜劇だ。愛らしいキャラからは想像つかないほどブラックな内容となっている。

DKG外伝 ビリーの青春



ダイクたちの憎まれ役だったライバル・ビリーのその後を描いた外伝ADV。彼のヒネクレ人生をとくとご覧あれ。とあるエンディングを見ることでプレイ可能となる。

というわけだ。
ところが。この「隠しパラメータ」の存在によって、従来のように未選択の選択肢をつぶしていって全エンディングを制覇するということが不可能になってしまっているため、なかなか思うように全エンディング制覇ができなくなってしまっているのが多少残念な点ではある。まぁ、作業的にコマンド総当たりを繰り返してエンディングを「埋める」のと、試行錯誤しながらエンディングを「探求していく」のとどちらがいいかと言われれば、当然後者の方がやりがいはあるわけだが…。

これが私の生きる道!? それも人生これも人生

ドラゴンナイツの研修生は、宿舎で同室となった五人のメンバーとすべての行動を共にしなければならない。そして、そのうちの一人でも脱落したならば、同室の者全員が落第させられてしまうという決まりになっているのだ。主人公ダイクは、喧嘩っ早い問題児・チコ、36歳になって初めてドラゴンナイツの試験を受ける変わり者・ボーボ、世界一強くて大食漢の女の子・リリス、ドライで冷静沈着な美少年・パットの四人とチームを組むことになった。…いかにも協調性のなさそうなメンツが集まってしまったわけだ。

彼らは、月曜日~木曜日の間に基礎訓練をミッチリと叩き込まれ、金曜日になると筆記試験、そして土曜日には実地訓練が行われるスケジュールで数ヵ月を過ごすことになる。実際のプレイでは基礎訓練は省略されて、金曜日の筆記、土曜日の実地、そして日曜日の自由行動を行うことになる。

実際にプレイヤーがドラゴンナイツの歴史についての選択問題を解いていく筆記試験や、バトルフィールドに赴き戦闘を重ねていく実地訓練は、研修生活の大変さを十二分に味わわせてくれるものばかり。だがご安心を。自信がなければ、自分は参加せずに仲間に振ることも可能という救済措置も用意されているのだ。…結果の方は保証できないが。

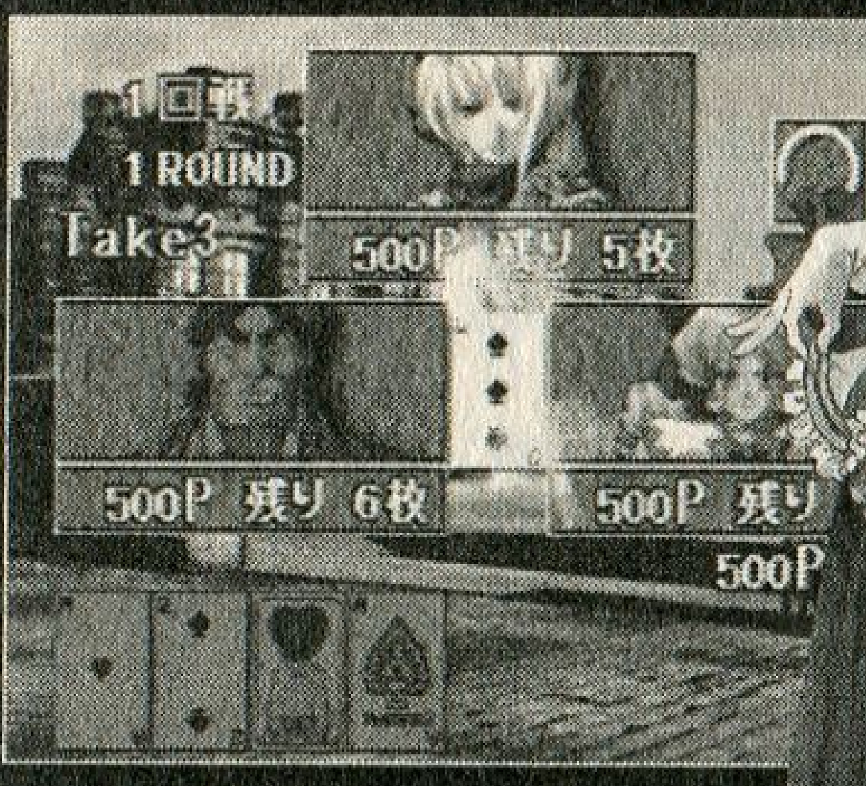


仲良く記念撮影。日曜日には、気になるあの娘とデートなんていうのも良いだろう。たまにはパーッと羽を伸ばさないとね。

そんな辛くて苦しい毎日の疲れを癒すことができるのが日曜日の自由行動だ。この日は何をしても構わない、まさに「フリー」な一日で、同室の誰かを誘って街に繰り出してもよし、一人で街に出てブラブラしてもよし。カジノで遊んでもOKなのだ。そして、一人で街に出ると見知らぬ女の子と出会うこともある。うまくデートを重ねることができれば…なんとその子との恋愛エンディングを迎えるなんてこともあったりするのだ。
このように、試験に落ちて田舎に帰るハメになったり、都会での

メモリー連動システムのスゴさを堪能しよう

今年1月に発売されたパンドラMAXシリーズ第二弾『死者の呼ぶ館』をプレイする時に、同一メモリーカード内に『DKG』のセーブデータがあると、『死者の呼ぶ館』の中で「DKG特別編」をプレイすることができるようになる。くれぐれもシリーズの本体とセーブデータをちゃんと取っておくこと! 今後の連動も見逃せない。



『DNG』『死者~』キャラが大集合。トランプゲーム「ラストワン」で勝負して勝ち抜いていくミニADV。



生活の中で新たな人生を見いだしたり、あくまでもドラゴンナイツになるべく日々精進したりと、マルチストーリー・マルチエンディングということで様々な人生を体験できるのが『DKG』の醍醐味なのではないだろうか。

ダイクが田舎を旅立つ朝、父親がダイクに言い聞かせた「ドラゴンナイツになるだけが真の男ではない。自分に誇りを持って生きることを忘れないでほしい」という言葉を、様々なエンディングを見た後でようやく本当に理解できたような気がするのだ。

安さ爆発!! みんなの『DKG』！

ADV、RPG、クイズ（これは筆記試験のこと）、ミニゲーム、そして恋愛SLGと、ホントにこの1980円の中には一体いくつのゲーム要素が詰め込まれているのだろうか？ 他人事ながら「これで採算がとれるのでしょうか？」と心配したくなってしまうほどのサービス振りに、プレイを進めれば進めるほど頭が下がる思いでいっぱいになってしまう。

もちろん、たくさんの要素が入っている分、一つ一つが中途半端ということはまったくない。最初はバラバラだったダイクやチコたちの心が、共に戦っていくうちに一つになっていく姿を見て清々しい気分になったり、晴れてドラゴンナイツの一員となれた瞬間に思わずジーンときたり…。

確かにハデなビジュアルや作風のRPGではないかもしれない。ムービーもなければ、声も入っていない本作だが、それが1980円の新作で、しかもこれだけの感動を味わえるということを考えれば、実は『DKG』はゲーム業界に一石を投じる革命的な作品なのではないだろうか。いやがうえにも、後に続くシリーズ作品にも期待が高まる。

とにかく面白くて安いゲームなら、ユーザーは諸手を挙げて大歓迎。まさに「1980円大作RPG万歳！」なのである。

制作者コメント

駄文日記 出張版

(株)パンドラボックス 代表取締役
『ドラゴンナイツ・グロリアス』シナリオ・プロデュース
飯島健男氏



我が社のホームページで、駄文日記なる思いのままをつれづれに記した落書きをちまちまと公開しているのだが、そんな雰囲気で書いてほしいという今回のご依頼。さて、本作品に関してはかなりのことを駄文日記で書き殴っているため、ダブると面白くないよなあ。ということで、思い付くまま書いてしまおーっと。

パンドラボックスって言われても知らない人も多いと思うが、実は10年以上ソフトハウスを営んでいる老舗だったりする。そんな我々がメーカーとして業界に参入する機会は今までに何度もあったし、それこそ内外からいつ参入するんだと聞かれたりもした。でも、笑ってごまかした。なぜなら、ポリシーがあったんだよね。自分らがメーカー参入するのであれば、他のメーカーとは絶対的に異なる決定的な個性を持って参入し、そして1人でも多くのユーザーに喜んでもらえなければならない、と。他のメーカーができることは他に任せて、我々は我々にしかできないことをしよう。それをずっと考えて、ようやくメーカー参入に踏み切ったんだ。「低価格高品質」そして「死なないソフト」の2点をモットーに。

我々の言う「死なないソフト」とは、全ての世界が1つにつながるゲームデータの連動システムであり、それは新作が出れば出るほど新しい楽しみが増える半永久型起動システムなのだが、こればかりはソフト数がある程度たまらないと本領を発揮してくれない。

本作品を遊んでくれた人のほぼ100％が、1980円という値段に対して満足しているとアンケートハガキに答えてくれた。しかし、満足するのはまだ早い。パンドラボックスのゲーム群は、新作が発売されればされるほど旧作の旨味も増していく、まさに夢のシステムなのだから。まだ、遊んでいない人は、ぜひその目で確かめて欲しい。損はさせない。新しいゲームの楽しみ方をお見せする。そして、遊んでくれた人はこれから先もずっと期待していてほしい。パンドラボックスの目指している頂点は、ユーザーに最も近い立場のメーカーなのだから。そのためにはどんな苦労も惜しまない。頑張るぜ。

パンドラボックスホームページ http://www.pandorabox.co.jp/



プレイした者だけがわかる“こだわりの世界構築ぶり”

デュープリズム

機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：アクションRPG
発売日：99・10・14　価格：5800円

ここに注目 繊細に描写されているキャラクターアニメーションには、ため息が出るほど。難度も程よい良質のアクションＲＰＧである。

『デュープリズム』は、知名度が確立しているシリーズの続編ものと違い、見映えするムービー映像を排した、リアルタイム・フルポリゴンによるファンタジーアクションRPG。ひっそりと発売されたにも関わらず多くのファンを持つこの作品の魅力は、どこにあるのか？

「今ここにいる感覚」のリアリティ

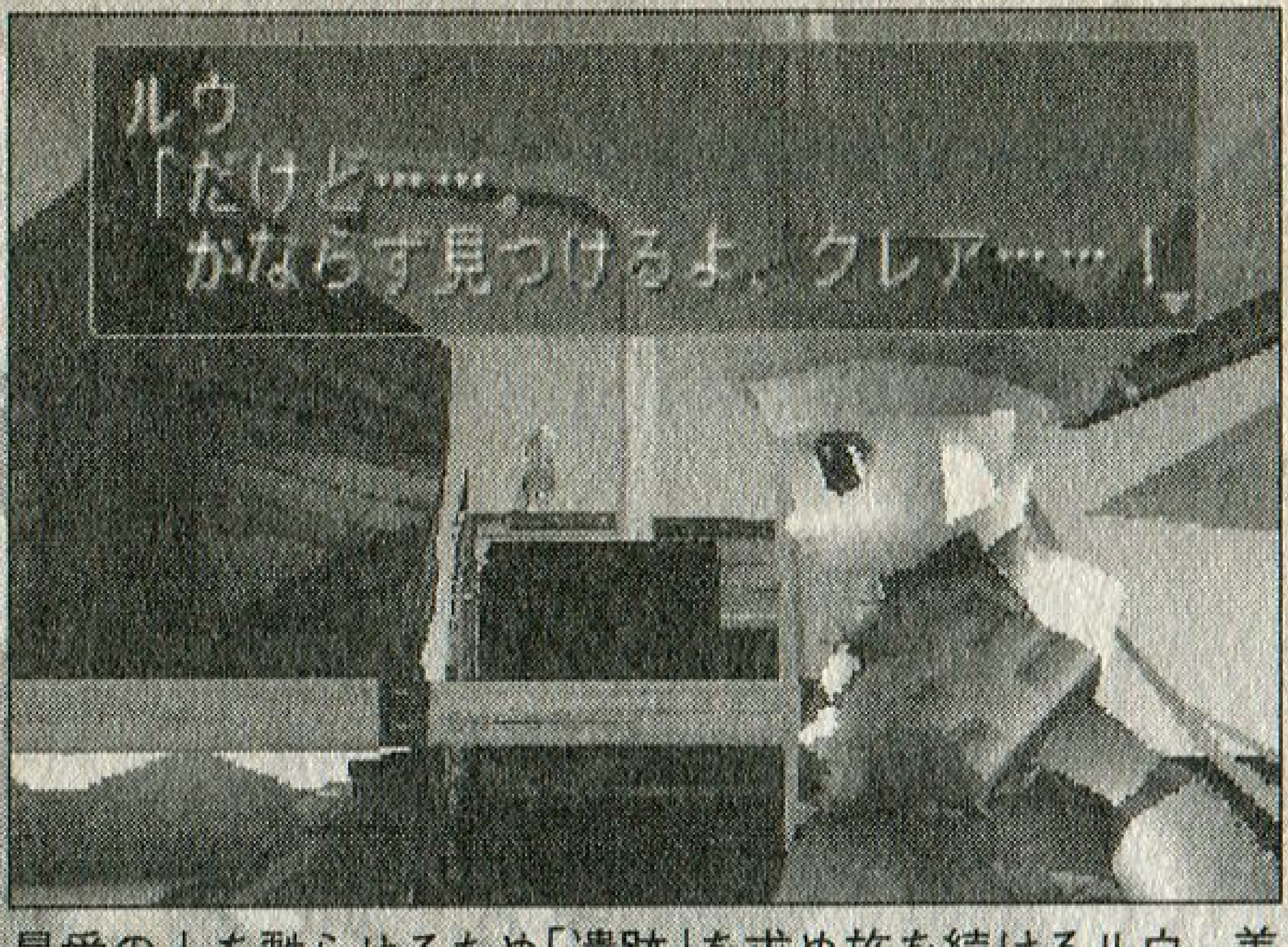
『デュープリズム』の舞台は、森と海に囲まれたのどかな街を中心とした、辺境の地域。プレイヤーは、この土地にやってきた冒険者となって、「遺産」と呼ばれる、全能の魔力を宿した至高の魔宝を探し求めることになる。森や地下遺跡といったアクションフィールド（ストーリーを展開させるごとに行き先が増えていく）は街の周辺に存在し、各アクションフィールドをクリアすると自動的に街に戻ることから、世界の広さを感じながらの大冒険というよりは、陸の孤島に長期滞在しての調査活動といった趣き。基点となる街の規模の小ささがゲーム世界のコンパクトさを引き立てているわけだが、これは、１９８７年に日本ファルコムからリリースされたＰＣ用アクションＲＰＧの名作『イース』と同系列の手法である。舞台規模が大陸レベル以上の作品の場合、「今ここにいる」という感覚が相対的にしか感じられないものだが、このような地域限定タイプの作品では「今ここにいる」という感覚が、グッと真に迫ったものになりやすい。かくいう筆者は『デュープリズム』のエンディングを迎える直前、街を歩き回りながら一抹の寂しさを覚えたほどである。総プレイ時間（普通にプレイしても10時間強でクリアできる）やストーリーの着地点うんぬんではなく、自分がもうこの土地にいる理由がなくなったことが肌でじわじわと感じられて、寂しかったのだ。

もちろん、単に地域を限定すればゲーム世界のリアリティが増すわけではない。そこにプレイヤーの能動的な想像力による「補い」が必要となるのだが、少なくとも『デュープリズム』は、それを十分に刺激するだけの作りになっている。

「記号」としてのグラフィックの到達点

ストーリーデモにもムービーを使用しない、リアルタイム・フルポリゴンによるゲーム世界の完全構築…という発想自体は、いかにも熟達した制作現場サイドから生まれた感じがする。キャラクターを４頭身のデフォルメ・タッチにしたのは、「モデリングのリアリティ」と「アクションのテンポ」のうち、後者を優先させた結果だろう。実際、各キャラクターの瞬発力ある全身アクションは、アングル固定の戦闘シーンに限らず、アニメ的・映画的なカット割りによるストーリーデモ中でも遺憾なく発揮される。そこから感じとれるのは、ポリゴン・

アニメーションを各キャラクターの「記号的イメージ」の表現にとどめることに対する開き直りの姿勢だ。PSのポリゴン表示能力に最も適した作風を選んだことで、一見すると画面の印象が似た過去の作品と大差ない。しかし、キャラクターの演技表現力は明らかに段違いで、「これで満足できなかったらPS2でも何でも買ってくれ！」という制作者の、自信に裏づけされた開き直りが、そこにある。ムービーをあえて「邪道」と定義づけるならば、『デュープリズム』は、PSのCGアニメーションの「王道」の到達点といえるだろう。



最愛の人を甦らせるため「遺跡」を求め旅を続けるルウ。美しいポリゴンキャラの演技をとくとご覧いただきたい。

ゲーム性はアクション要素重視の設計

アクションRPGとしてのゲーム性にも、少し触れておこう。ゲーム開始時に選択できるプレイヤーキャラクターには、鋭いキックが自慢の魔法使い少女と、モンスターの変身能力を持った少年剣士の2タイプが用意されているものの、「至近攻撃・ジャンプ・特殊アクション」という操作の基本構成は同じだ。ステータス・パラメーターはHP（体力）、MP（魔法力）、攻撃力、防御力の4項目。一見物足りない感じがするかもしれないが、実際のゲーム内容はアクション要素の割合が大きいので、このくらいで十分といえる。

一風変わっているのがHPの成長システム。敵の攻撃を食らう、高所から落下する、障害物に激突する…など、何らかの理由でダメージを受けるごとに、HP上限が徐々に上がっていくのだ。通常、このテのシステムを採用すると、わざとダメージを受けまくる…という、せせこましい作業の誘惑がつきまとうものだが、『デュープリズム』では、普通にゲームを進めているうちにいつの間にか成長している印象を受けた。これは「HP回復のアイテムが出やすい」「コンティニューしても、HPの上限がリセットされない」といったシステム的フォローによって、アクション操作ミス（＝被ダメージ）のリスクが軽減されているからにほかならない。このような処置そのものを「手ぬるい」と批判する向きもあるが、どんな腕前のプレイヤーも精神的に停滞することなくゲームを続けられるという意味では、

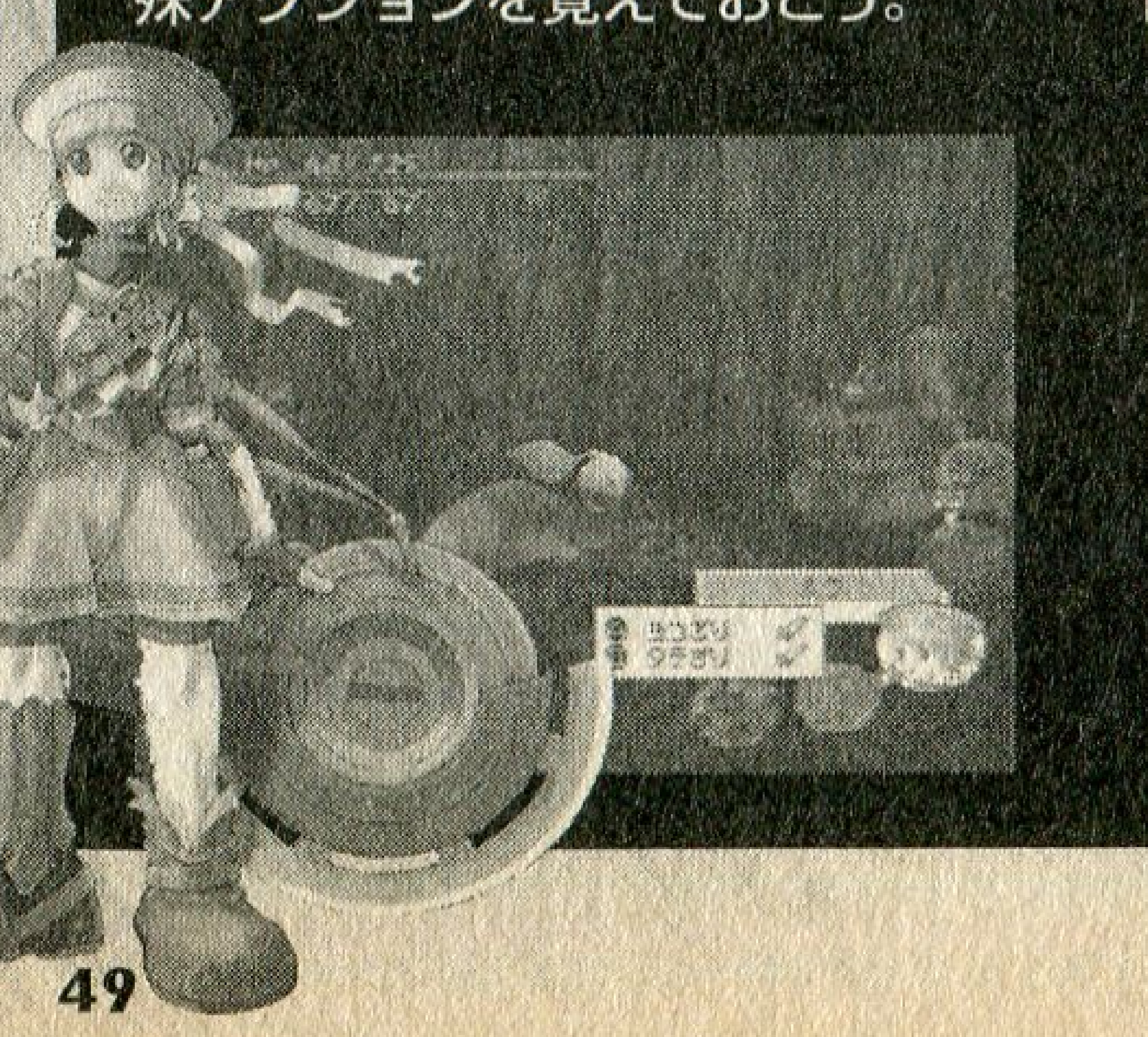
ふたりの主人公キャラの特殊能力

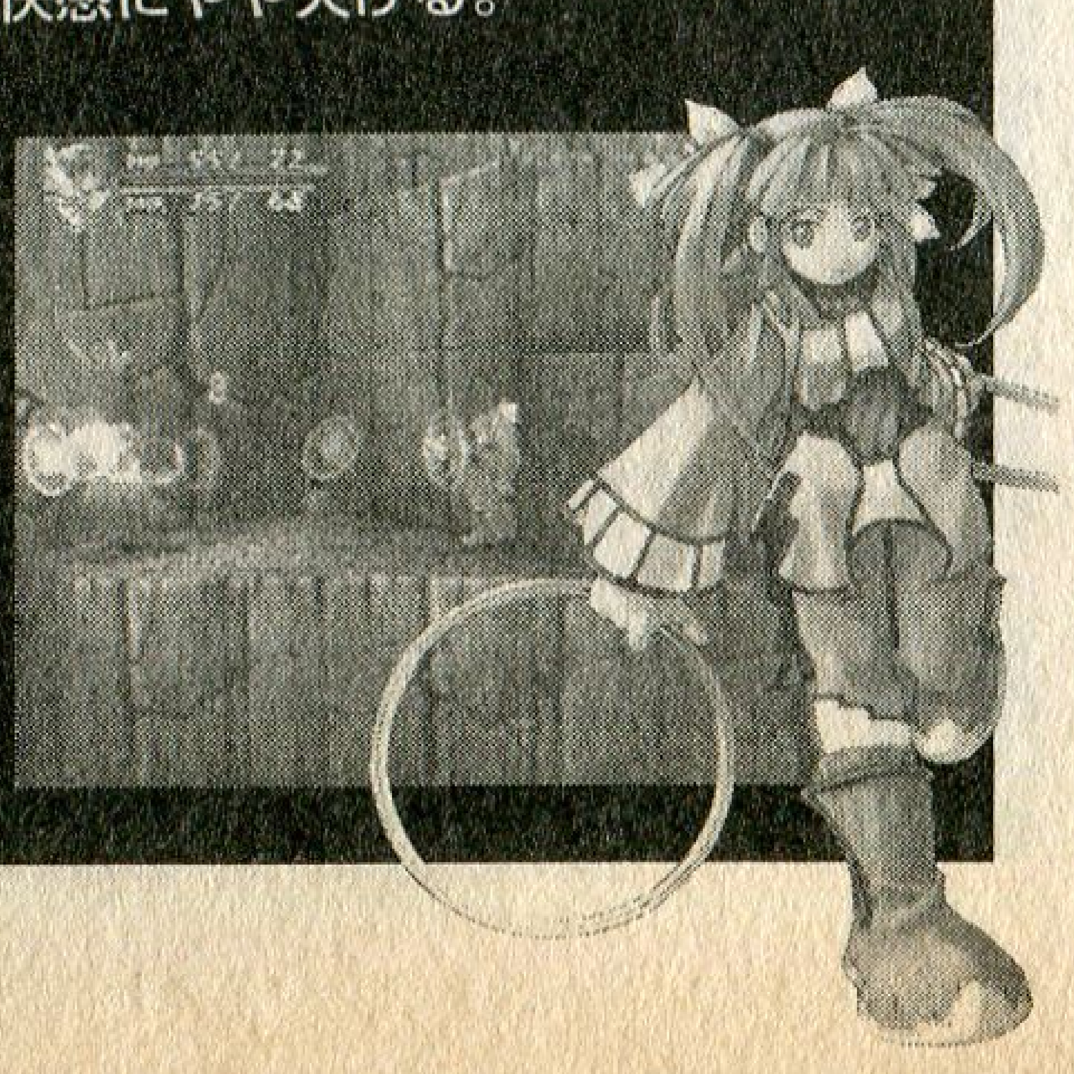
ルウ

倒したモンスターが出すメダルを取ると、そのモンスターにいつでも何度でも変身できるのが、ルウの人間離れした特技（ストックできるメダルの種類は4つまで）。モンスターには、攻撃と耐性に10タイプの「属性」があって、変身時にはそれらの影響も受けることになる。一部、特定のモンスターに変身しないと先に進めない場面もあるので、一度は変身してそれぞれの移動特性に特殊アクションを覚えておこう。

ミント

ミントの魔法は、6種類の「色」と、6種類の「効果」の組み合わせによって、さまざまな効果を発揮する（それぞれの要素は冒険中に増えていくけど、結構イジワルな場所に隠されていたりする）。MPは、敵に通常攻撃をヒットさせることで、かなり効率良く回復させられるので、貧乏症の人もガンガン魔法を使えるのが嬉しい。魔法発動時に少々のタイムラグがあるのは、リアルだけど爽快感にやや欠ける。





ルウ編ストーリーの名場面紹介

「「自分」って、何？」という疑問は、人間ならば誰もが一度は直面しなければならない永遠の命題。ルウ編のストーリーでは、その際の葛藤がドラマチックに描かれているので、いずれ「自分探し」を始める人、あるいは現在「自分迷子中」の人は、ルウの生きざまを参考にしてみよう。



(A)

【エレナとの出会い】（写真A）　街の近くの森で悪党にからまれていた天然ボケ娘エレナを救った時に、悪党を油断させるため、弱そうなモンスター「おたま」に変身して登場したことから、それ以来、エレナはルウのことを「人間にも変身できるおたま」だと思い込んでしまう。ルウは誤解を解こうと何度も説明するが、彼女は一向に聞き入れない。自分がこうだと思う自分像と、他人にとっての本当の自分像のズレに、軽い戸惑いを覚えるルウだった。

【プリマドールを慰める】（写真B）　「遺産」が眠る遺跡の封印を解除するために作られた精巧な人形、プリマドールを連れて、湖のほとりに散歩に行った時のこと。「封印を解除したら僕がこの世にいる意味はなくなってしまうの？」と言って泣きだすプリマドールに、ルウは優しく励ましの言葉をかける。それは、なかば自分自身に言い聞かせるものでもあった…。

【ドールマスターとの対決】（写真C）　「遺産」まであと一歩というヤマ場。それまでも、ことあるごとに行く手に塞がったドールマスターが、ルウに和解を迫る。最愛の女性のための冒険が、結果的に「生まれる前に決められた真実の使命であり、逃れることなどできない永遠の宿命」に従っていた事実に、内心打ちのめされながらも、ルウは己の意志の存在を盲目的に信じる道を選んだ。



(B)



(C)

高く評価するべきである。

残念な点は、プレイヤーキャラクターの動作に関する処理の一部に、軽快なアクション操作のテンポを寸断するものがあること。プレイヤーの多くが、意図しないコンボ攻撃や、タイトな足場のジャンプ移動シーンで、何度も歯がゆい思いを味わったはずだ。ポリゴン・キャラのモーションの完全再現によって、操作のフレキシビリティが多少犠牲になるのは仕方ないとしても、それ以外の部分での調整をもう少し見直して欲しかったというのが、正直なところだ。

お気楽なミント・シリアスなルウ

『デュープリズム』には二人のプレイヤーキャラクターが用意されている。どちらを選んでもだいたい似たような展開になるのだが（一部、各キャラ専用のアクションフィールドあり）、両者の冒険に対する目的や姿勢は、対照的といえるほどに異なっている。魔法のプリンセス、ミントは、天下に名を轟かせる王国の次期女王の座が約束されていた第一王女。わがまま三昧の毎日を送っていたある日、王位継承権が妹に移ったことを知らされ、自尊心を大いに傷つけられる。妹を見返すには世界征服するしかない！　と考えたミントは、野望を手っ取り早く実現するため、何でも願いが叶うという「遺産」を求めて城を飛び出した…という設定。

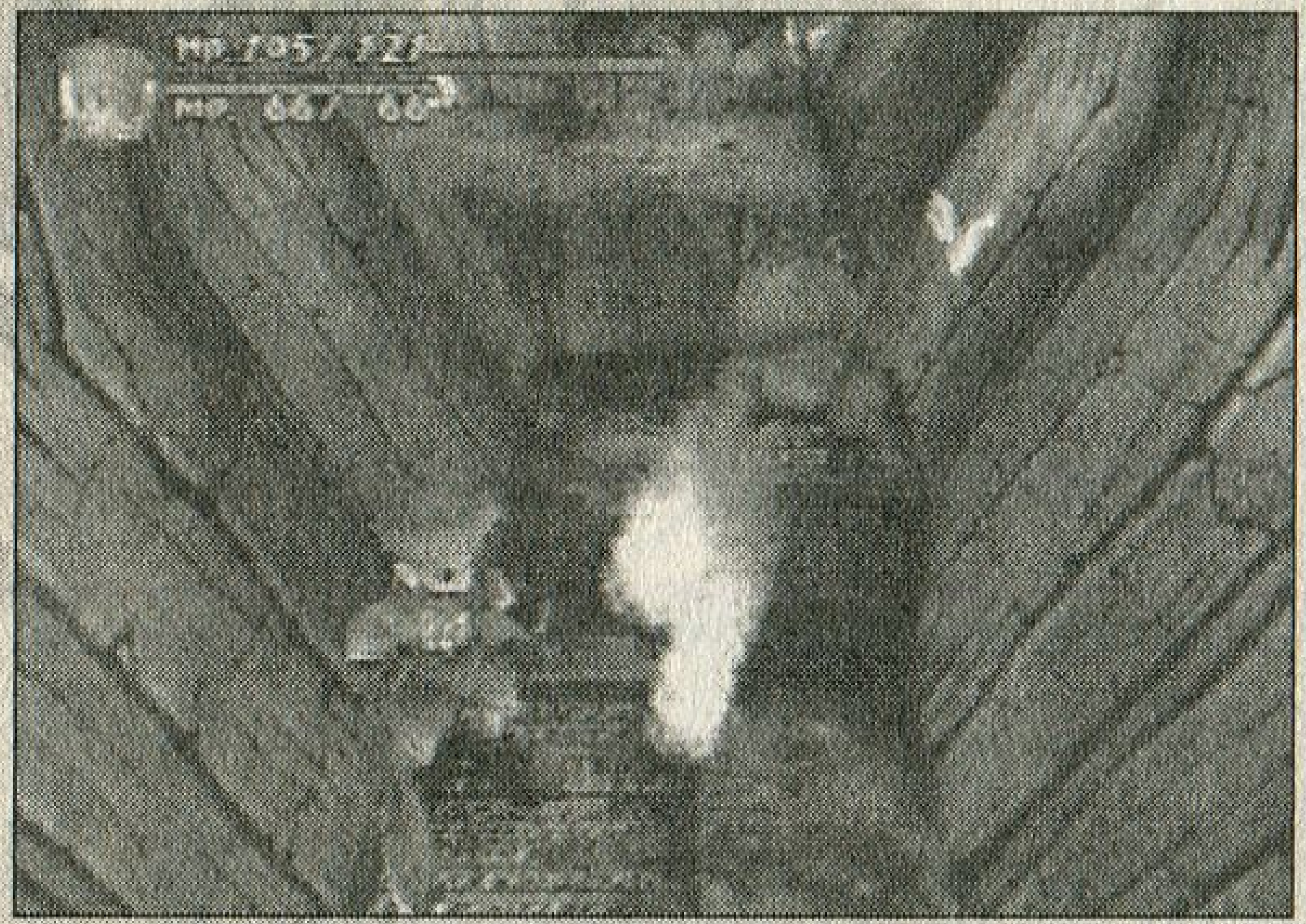
一方の少年剣士、ルウは、とある遺跡の棺で目覚めたら、名前以外の一切の記憶を失っていたという、ヘヴィな生い立ちの持ち主。放浪生活の末に出会った女性とささやかながらも充実した日々を送っていたが、ある夜ぶしつけに現われた謎の男によって、最愛の人の命を奪われてしまう。それ以来「遺産」を手に入れ、彼女を蘇らせることだけを心の支えにして世界を旅すること3年。「遺産」があると噂されるその街にたどり着いた時、ルウは奇妙な懐かしさを覚えるのだった…てな具合。

ミント編のストーリーは、何事にも物怖じしない、天下無敵の女の

子の痛快な生きざまを描くことに終始している。全編にわたって「お約束ギャグ」が散りばめられた気楽なノリは、ツボにはまる人にとってはたまらないはずだ。出会った当初は一方的にライバル視していたルウに次第に惹かれ、女の子らしくなっていくのかと思いきや、最後まで「世界征服」という漠然とした夢にこだわり続けたというのも、ある意味すがすがしい。ミントの、未発達なエゴならではの天真爛漫さは、人間関係のしがらみや何やらでストレスが溜まったプレイヤーの心を大いに癒してくれるだろう。

ミント編とパラレル関係にあるルウ編のストーリーはというと、単なる生真面目な少年の「遺産」探しに留まらず、目覚めてから現在に至るまでの自分と、徐々に明らかになっていく本来の自分の正体との狭間で揺れ動くアイデンティティーの葛藤が、シリアス・タッチで描かれている。クライマックスでは「真の意味での〝自発的な意志〟は存在するか？」という、これまた重いテーマが投げかけられ、それに対してルウが選んだ答えも含めて、クリアー後にもいろいろと考えさせられるものがある。ちなみに、ルウ編でのミントは、ときどき姿を現わしてはギャーギャー騒いでずっこける…というコメディ・リリーフ役に徹していて、彼女の活躍（？）が、神妙なストーリー展開で程良いアクセントになっている。この図式は、「どんな時も〝遊び心〟を失ってはいけない」ということを示唆しているようで、興味深い。

新鮮さと懐かしさが同居する世紀末的佳作



ダンジョンの中はやたらに広いわけではないので、迷ってしまうことは、そうそうないだろう。

ゲーム世界のスケールが拡大し、場合によってはテレビ画面外にまで「流出」していく傾向にある近年のスクウェアRPGの中にあって、『デュープリズム』はあくまでも、限定された舞台での物語を完璧に描ききることに徹した作品である。この方針は、ストーリーやキャラクターの設定や演出といった面や、ポリゴンのグラフィック面だけでなく、謎解きのトリックや、ボスキャラのアクション、そしてさまざまな隠し要素といった「操作し、攻略する」ゲームとしての面においても徹底されている。かつて、前述の『イース』やスーパーファミコン版『ゼルダの伝説』といった2DアクションRPGに惚れこんだ経験のあるプレイヤーは、『デュープリズム』をプレイすると、新鮮さと懐かしさが入り混じった、何とも言えない手応えを感じるはずだ。

メーカーコメント

一つの世界に二つの物語

（株）スクウェア宣伝部 **宮崎克己氏**

心やさしい少年ルウと、わがままな女の子ミント。

究極のマジックアイテム「デュープリズム」を求めて二人が織り成すファンタジックストーリー。

ご好評いただきましてありがとうございます。

今だからお話しますと、実は、この物語は当初「ミント」編しかありませんでした。が、紆余曲折の末、「ルウ」編というまったくテイストの異なるストーリーが生まれることになったのです。

ですので、見所はやはり、「ルウ」と「ミント」というキャラクターのまったく違う二人が、それぞれ主人公となることで変わってくるストーリーそのものや、周りの人々との会話の妙、そういったところを楽しんでいただければと思います。

これからも、皆さんに楽しんでいただけるようなソフトをリリースしていくつもりですので、今後ともよろしくお願いします。

単純でありながら奥深い対戦性

サイキックフォース2



機種：PS　メーカー：タイトー　ジャンル：360度対戦アクション
発売日：99・10・6　価格：5800円

ここに注目　今までの対戦ゲームにちょっと食傷気味という方におすすめ。駆け引きの仕組みのまったく違う対戦が楽しめる。

360度自由に動ける空間での対戦ACTだが、どちらかというとキャラクターや世界感などのビジュアルイメージで有名なこのゲーム。それ以上の魅力として存在する、対人戦の「一度ハマると抜け出せない」熱い駆け引きを味わって欲しい。

新しいものへの評価の難しさ

運命に翻弄される超能力者同士の戦いを描いた『サイキックフォース（以下、PF）』シリーズは、スピーディな空中戦と派手な超能力技が魅力の対戦アクションゲームだ。無駄のない対戦システム、360度自由に動ける空間での間合いの奪い合い、多彩で独特な超能力技を持つキャラクター…。

しかし残念ながらこの『PF』の形態は、基本的なシステムすら一般に浸透していない。そのため、ゲーム雑誌においても「シューティングゲーム」とか「大味で駆け引きが感じられない」とか書かれ、ビジュアルイメージが一部に人気があるためか「キャラゲーだよね」という声まで聞こえてくる。

しかし、それは断じて違う!!

確かに初心者は遠距離から超能力技を撃つだけの射撃戦に頼りがちだ。それを見た人は「何だこりゃ？　遠くから撃ち合って何が楽しーんだ？」となるだろう。

けれど、ちょっとプレイすればそんな行動は無意味だと気づくはずだ。接近戦でスピーディに繰り広げられる打撃と、超能力技の応酬…それが、『PF』の対戦における基本の姿であって、遠距離で弾をぺしぺし撃ち合うだけのゲームでは決してないのだ。

さて、今回紹介する『PF2』は、アーケードゲーム『サイキックフォース2012』をベースに、シリーズ旧作のキャラクターや、相手の超能力技を装備できる「エキスパンドモード」等を追加した豪華版として発売された。

特にこのエキスパンドモードが楽しく、自キャラを強化したり弱点を補ったりはもちろん、イメージのかけ離れた動きをする技を装備させ、そのギャップを楽しんだりとなかなかにいい感じだ。

しかし何といっても『PF』シリーズ最大の魅力は、その独特のシステムによって構築された対人戦の楽しさだ。本作ではエキスパンドモードによって更に加速した対戦が熱くなっている。

空中で繰り広げられる超能力者同士の戦い

操作に使うのは、8方向キーとガード・弱攻撃・強攻撃の三つのボタン。とりあえず弱＋強同時押し＋αで各種ダッシュ、ボタン三つ同時押しで、超能力技を使うためのサイコゲージを貯めるということだけでOKだ。

戦いの舞台となるのが立方体に形成された「結界」と呼ばれるフ

ィールド。キャラクターは、この結界の壁に叩きつけられると硬直してしまう。それを利用して連続技を叩き込むので、対戦中は常に壁の位置を意識しながらの熾烈な場所争いが起こる。「有利な場所を確保する」…これがこのゲームの対戦における基本的な考えだ。

位置取りが重要なために、頻繁に移動が繰り返される。これが、ハタから見ていると「ナニをふらふら動いてるんだろう?」と思われるようだが、プレイしてる本人たちは「有利な間合い（場所）」を確保しようと真剣なのだ。



対戦の方が楽しいけれど一人で遊べる要素も盛りだくさん。初心者ならDC版よりこちらがオススメ。

その移動によく使われるのが8方向に移動できる「ノーマルダッシュ」（方向キーと弱＋強同時押し）だ。これは素早く好きな方向へ移動できるのでとても便利だが、移動中は一定時間無防備になる。そしてここが、相手にとっては一番の攻撃チャンスとなるのだ。

そんな時、弱＋強同時押しのみで行われる「クイックダッシュ」が活きてくる。相手に向かって素早く動くこの方法から繰り出される鋭い一撃で、移動中だろうが技の発動中だろうが、あらゆる状況の相手を叩くことができる。

このように、常に「移動中を狙う」「鋭い打撃を狙う」という2点で攻防が展開されるのが基本的な戦い。それを土台として、各超能力技を狙う瞬間の状況を「操作」するというのも、本作の特徴だろう。相手の攻撃を意識しながら、移動やコントロール系の技によって相手を窮地へ追い込み、素早い打撃で攻撃を仕掛ける。

これが『PF』の基本のやり取りとなる。それぞれの目的が複雑に絡み合い、駆け引きを楽しいものとしているのだ。

プレイヤー同士の精神戦こそ醍醐味！

基本的に『PF』における攻撃は、どれも若干リスクが高い。狙うべき状況以外で使ってしまうと反撃を受けやすいのだ。

だからこそ、ある程度自分で安全な状況を作り出していく必要がある。そうすると、対抗する相手側はその状況を崩して利用しようと仕掛けてくるだろう。そうして状況を操作し合うところに面白さがある。

「独自の攻撃方法を研究し自分のものにする」「相手を思いどおりに操作する」そして、「自由なフィールドを使った、自分だけの戦術を構築する」…それが本作の神髄だ。

ロード時間が若干長めだったり、操作の受付もクセがあって慣れるのに時間はかかるが、新しい何かを味わう題材として申し分ないと思う。できるなら是非、仲間を巻き込んでヤリ込んでみて欲しい。

大事なハズのものがない!?

ほとんど読まない人も、じっくり読む人もいるだろうゲームの説明書。中には結構楽しいものもあって、筆者などは読みこんでからおもむろにプレイを始めるほうだ。

が、しかし。パラパラと『PF2』の説明書を見ていて、ふと何かがおかしいことに気づいた。妙な違和感。その正体はっ！

…技表が載ってねぇ。

うっそだろ、普通あるよね!? 探したら、超能力技説明ページの下に白文字であっさりと「技コマンドの呼び出し方」があった。どうやらトレーニングモードのみで見られるらしいが、これって覚えるまでほかのモードをするなってことだろうか…。コマンドを開いてみても出てくるのは自キャラのみという不親切さ。友人とプレイする時などは、どうやって教えればいいのさ。

さらに、バーストウイップが曲げられるのかとか、細かい部分が抜けてる。これに一生気づかない人、いるんじゃないかなぁ。

大丈夫か!? こんな説明書作って…。なんだかサイキックフォースの先行きに不安。タイトーさん、頑張って下さい（涙）！

好みで選ぼう！ キャラクター紹介

個性的なキャラクターに恵まれた『サイキックフォース2』。ここでは、ゲームシステム上での各キャラクターの紹介と、エキスパンドモードで手に入れたい技も紹介する。



マイト（虚空の幻影）

素早くリーチの長い弱攻撃が特色でガシガシ相手にプレッシャーを与えていける。ただその分ダメージを受けやすいので、それを軽減できるエキスパンド技がいい。



パティ（メテオブッチャー）

キーの反響によって空間自体を攻撃し相手を攻め立てる。パティの弱点はダメージの低さだ。ダメージの高い技を装備して補おう。



ウエンディー（ダガーズシャドウ）

素早い動きと攻撃で相手を翻弄する。弱点である正面を押さえる牽制技を手に入れればオールレンジに戦えるキャラクターに。



玄信（トライクレセント）

連炎符という地雷を空間に設置し、次第に相手を追いつめていく。相手の行動をさらに制限する技を装備するといいだろう。



エミリオ（メガプレッシャー）

反射する光線を操り、波状攻撃を仕掛ける。ほとんどの攻撃は扱いにくく手軽に使える牽制技に乏しい。相手の攻撃を押さえ込むような安全な牽制が欲しいところ。



レジーナ（ダークウエッジ）

広く状況に対応できる性能を持つが、コンボスペシャルのダメージが低い。壁が遠くとも安定する高いダメージを持つ技がベスト。



カルロ（リバースノイズ）

広範囲に高い効果をおよぼす技を多く持ち、当て身技も持つ。相手をオールレンジにコントロールできる。足りない〝超能力技を当て身する〟技を追加すれば完璧に。



刹那（アースゲイル）

遠距離～中距離での戦闘に特化した能力を持ち、なおかつ接近戦をも戦い抜く。特にサイコゲージを枯渇させる能力が強力なので、それ安全に使えるようにすれば無敵だ。



キース（プラズマカノン）

至近距離で効果を発揮する技を多く持つ純格闘キャラ。しかし技のどれもがリスクが高いのが苦しい。牽制として効果が高く反撃の受けにくい技の装備がよいだろう。



ウオン（スパークレイン）

高攻撃力とダメージ軽減能力を持ち、時を停止させる強力な能力を持つ、死ににくいキャラ。ただ攻撃手段に乏しいので相手を押さえ込みにくい。そこを改善しよう。



バーン（ソニックラプソディー）

高い格闘能力とハイリスクハイリターンの多くの技を持つ。熱血キャラ。単純になりがちなので、複合攻撃できるような技を装着。



ソニア（ライトニングソード）

格闘能力は高めだが、射撃性に優れた牽制技以外これといって特長もない。これは同じ能力だけにマイトとの完全コンパチにすべきだろうか!?



ブラド（ミラージュコフィン）

岩を纏うのがすこぶる早い。岩さえ装着していなければたいしたことはないが、ひとたび纏うと凶暴に。逃げる相手を捕らえる技さえあれば天下一品キャラとなるだろう。



玄真（次元の瞬き）

玄信と同じ連炎符という空中機雷を設置。相手の行動を制限しつつ確定状況を作りあげてバリアブレイクがメイン行動。攪乱し追いつめる技を装備し、華麗にバリアガードを叩き割って行こう。



ゲイツ（ハイドロブレード）

相手を追いつめてからの猛ラッシュが特長。広い範囲に効果をおよぼし、相手の移動を制限するエキスパンド技がいい。



ガデス（Gクラッカー）

つかみ技をメインに持つ投げキャラ。また岩を纏った時の爆発力は大きな魅力。ここは頻繁に岩を装着していけるような技が欲しい。

初心者に送る！ 手取り足取りQ&A

従来の対戦格闘系ゲームとは一線を画したシステムの本作。それだけに、最初の壁が高いともいえる。ここでは、初心者がつまづきやすい部分や疑問をQ&A形式で答えて行こう！





結界にぶつければコンボがほぼ決まる。中心部で殴っても回避バリアを張られるのがオチだ。位置取りは非常に重要。

Q●打撃をノーマルガードされると反撃を受けてしまいます。

A●連続技の多くは、相手にノーマルガードされたまま最後まで出し切ると反撃を受けてしまいます。最後まで入力してしまうのではなく、途中で判断しコンボを止めるようにすれば解決します。

Q●殴りに行っても簡単に避けられて、反撃を受けてしまいます。

A●クイックダッシュからの打撃は基本的な攻撃ですが、距離が遠いと逃げられやすいのです。できる限り近づくようにしましょう。

Q●飛び道具を撃たれていると近づけません。

A●直線的ではなく、相手の攻撃を縫うように避けながらノーマルダッシュで近づきましょう。近づいてからも焦って攻撃する必要はありません。近距離を維持してプレッシャーを与え続け、チャンスを狙いましょう。

Q●超能力技を使うと必ず反撃を受けている気がします。

A●基本的に多くの超能力技は相手にガードさせると反撃を受けにくくなります。最低ガードさせるように使うことによって、安全に使うことができるものがあります。そして、反撃されたときのために必ず40％のサイコゲージを残しておきましょう。「ガードさせる」「回避バリアを使う」という2つに気を付けていれば結構使っていけます。

Q●逃げ回る相手を追いつめられません。

A●闇雲に攻撃しても、攻撃が外れている間にあっさりと間合いを離されてしまいます。まずは相手を逃さないように慎重に動きましょう。攻撃を確実に行なっていくことが大事です。

制作者コメント

エキスパンドモードがおススメ！

CP事業部開発グループ『サイキックフォース2』ディレクター
青木洋氏



『サイキックフォース2』はとにかく大変な開発でした。何が大変だったか？　それはナンといってもPSY-EXPANDモードですね。何しろ、全部ではないにしろ殆どの超能力技が取得可能で、かつそれぞれに5段階ずつレベルが存在する（本人のレベルアップ分も含めれば全部で10段階！）ので、その分の作りこみ、設定、調整、バグチェック、そしてメモリに載せる作業（コレが一番）は本当に大変でした。その甲斐あって、技をコレクションする楽しみはかなりのものになったんじゃないかと思いますが、どーでしょう皆さん？　あと、モーションがそのままなので、あのキャラにこんな技をつけたりなんかしちゃったり、なんてのも楽しみ方の1つになりますね。ちなみに個人的なお勧めは、キースの金剛輪（ガニマタ）とウォンのリバースノイズ（イヤーン）です。未購入の方はぜひ買ってお試しあれ。マジ笑えますよ。

 Text by 平八重論（フリーライター）

ステキな絵本を作っていこう

かえるの絵本

～なくした記憶を求めて～

機種：PS　メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア
ジャンル：RPG　発売日：99・10・21　価格：5800円



ここに注目 とにかく絵本につきる。ほのぼのとした世界で過ごす日常を表すのにこんなに優れた表現方法がほかにあろうか？　いや、ない。

呪いの力を受けてしまったかえるが失われた記憶を探し求める、ほのぼのタッチの育成ロールプレイング。1年間という期間の中で、自らを鍛えつつも、仲間と仲良くなり、イベントをこなしていく。その過程によって、シナリオは分岐し、それぞれの経過と結末は絵本という形でライブラリに残っていくのだ。

あれ…？かえるじゃない？

そのかわいらしいタイトルを見て、わくわくしながらゲームを始めてみた。きっと主人公のかえるさんが、「ボクはいったいダレなんだケロ？」とか言いながら、森の中をさまよい、だんだんと過去に触れて…みたいなものを連想しつつも。でも、実際のところはこうだった。

小さな森に一匹のかえるがいました。名前も過去もないこのかえるは他のかえるともなじめず、いつもひとりぼっち…。そこに賢者様がやってきて、「おまえは本当のかえるではない。呪いの力でこのように変えられてしまったのだ。わしの力で人間に変えてやろう」。こうして、なくした記憶と呪いの手がかりを求めてかえるの冒険が始まったのでした…。

っておいおい、いきなり人間の姿で冒険か!?　かえるのまま冒険させてくれよお～というのがホンネ。そしてそのかえる（今は人間の姿）は、そのままコロナの街の冒険者ギルドに向かって、今後のクエストの準備に入る…。

そんなわけで、プレイ前のボクの個人的な予想は見事に大はずれ。でも、そこまでの経過は冒頭の絵本のような見せ方と優しげな声のナレーション、静かな音楽も相まって、実にほのぼの感が溢れている。その感じこそは当初の予想から外れてはいない。これならばきっと、タイトルやかわいらしいイラストに期待して買ったユーザーも満足できると思う。あ、でも主人公のかえるが人間になっても、文章中ではあくまで「かえる」と表記してあるのでそのつもりで。



まずはしっかり育成モード

ゲームは育成シミュレーションの要素たっぷりのRPGで、いくつかのミニクエストをこなしていくタイプだ。

とはいっても人間になったばかりの状態では、さすがに能力的に心もとない。まずは街の訓練施設にお金を払って訓練を受け、「かえる」自身のステータスをあげる…のだが、訓練にはそれ相応のお金

キャラクターデザイン：高田明美／絵本イラスト：川崎由美子

冒険を彩る仲間たち

ゲーム中には13人の仲間になるキャラがいて、魅力あふれるものばかり。たとえば、熱血感タイプの戦士アルターなんかは「冒険にでるときはいつでも声をかけてくれよ」といった感じだが、最初に主人公を女の子にすると、態度ががらりと豹変したりするのも面白い。彼らが、仲間になる時期はまちまちで、クエスト中のイベントで仲間になるキャラクターもいる。そのそれぞれが違う職業、能力を持っているが、彼らは主人公の成長と時間の経過に合わせて、勝手にレベルアップしていくので手間いらず。彼らとは街で朝一番に出会ったり、共にクエストをこなすことでより親密な間柄になれる。



いろんなキャラクターと仲良くして友好度を上げていこう。仲が良くなれば「かえる」に対するセリフも変わってくるぞ。

が必要だ。そのために訓練びたりというわけにもいかない。通常は適度に能力値を上げつつも、しっかりお金をもらえる仕事を繰り返すことになる。仕事は酒場や鍛冶屋といった街の施設の手伝いがメインで、自分の職業に合わせて選んでいくと効率がよい。

人間の姿になった「かえる」が、給仕のバイトをしながら訓練を積み、冒険に出て過去を探す…ああなんて庶民な日々。たとえ冒険者といえども、暮らしのためには地道な仕事をしなければならないのだ。

ただし、訓練や仕事をしていると、体調のパラメータがなくなっていくので、ときには休養を選んでストレスを減らさないとダメ。

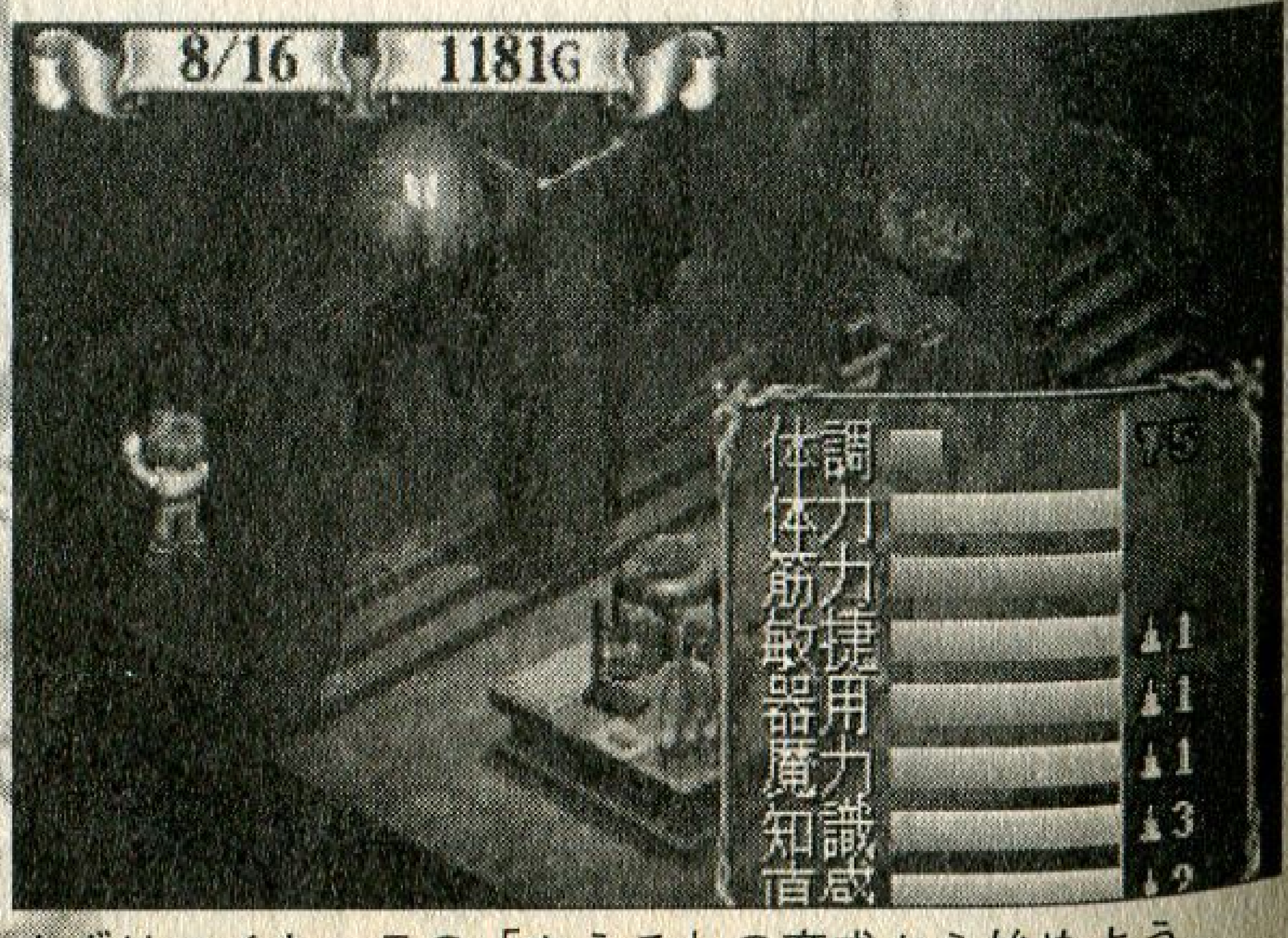
このように「かえる」の能力値上げはけっこうマジメな育成SLGになっているのだ。

また、街には「かえる」のお部屋の用意された酒場のほかにも、魔法学院、盗賊ギルドなど、自在に動き回れるので、ちょくちょく遊びにいくようになる。これらの施設には冒険に出るときの仲間たちがおり、彼らと話をすれば、友好度を高められる。友好度が低いと、クエストのときに仲間に加わってくれないこともあるので、お目当ての相手とはこまめにコミュニケーションをとろう。ほかにも仲間とのイベントが発生したり、ミニゲームがあったりして、そこでも能力を上げることができる。

このようにいろんな方法で「かえる」の育成を楽しめるのだが、「かえる」が人間でいられる期間はわずか1年間。どの行動でも1日が経過してしまうので、とてもじゃないが満足の行く能力値を上げることはできない。やはりここはRPGらしくクエストモードへと旅立ち、どかんと「かえる」の能力アップを狙っていくことになる。ゲームには全部で36種類のシナリオ（クエスト）があり、やり応えはたっぷりなのだ。

いざ、クエストに出発しよう！

ゲーム序盤にまずひとつ、強制的にクエストへ放り出される。チュートリアルみたいなものなので、まずはここでフィールド上での「かえる」の動かし方を学ぶのだ。それをこなすと、酒場のオヤジからフリークエストの依頼を受けられるようになる。たとえば「高級酒場の女主人が、エルフの森で大切な宝石をなくしたので探して欲しい」というように。



まずはマイキャラの「かえる」の育成から始めよう。

クエストで戦闘に勝利するたびに、そしてクエスト自体に成功すれば、より多くの経験値と名声を得られる。経験値はパラメータへ変えて、自分の好きな部分に振り

分けられるし、名声が高まれば高級酒場や貴族の館などの行ける場所が増え、出会える仲間やミニゲームも増えていく。街での「かえる」の育成と、交互にバランスよくクエストもこなしていくのがいいだろう。

いざ、クエストの依頼を受けたら、仲間を誘う。たんに戦闘がつらいというだけでなく、仲間の職業のみが習得できる技能がなければ、どうしても越えられない場所もあるのだ。例えば大きな岩で道が塞がれていたとき、戦士やモンクといった力のある職業のみが覚えられる技能「物をどかす」が必須となる。だが、実際のところ10種類ある職業のうち、戦士、盗賊、魔術士の三人がいればすべてのクエストはクリアできるみたい…。レンジャーや遊び人といった職業のキャラは好みでどうぞということかな。

実際のクエストではフィールドやダンジョン内を歩き回り、謎を解きながら進んでいくのだが、斜め見下ろし型のフィールドマップはちょっと見にくく、道に迷いやすいことこの上ない。ただ、マップの作りは広くともシンプルで分岐が少ないので、方向さえ間違えなければ大丈夫だと思う。

敵の出現率も通常のRPGよりもぐんと少ない。そのため、通常のRPGでいうところの魔力（ゲーム中ではSPと表記され、魔法や特技を使うことで消費する）の残りもさほど気にすることなく、がんがん戦っていける。ちなみに、一つのクエストは1～2時間でクリアできるだろう。

戦闘シーンはきわめてオーソドックスなもの。いい意味でキレイにまとまっている。あえて注意するなら、空中に浮かんでいる敵は、一部を除いてまったく通常攻撃は当たらないので、魔法を使うか、技能で「空」の項目に○がついている攻撃をしかけようということくらいだ。はっきり言ってここ数年のRPGのいいとこどりして、シンプルにまとめた、という感じだ。自分の好みのキャラクターを連れて、思う存分暴れまわろう。

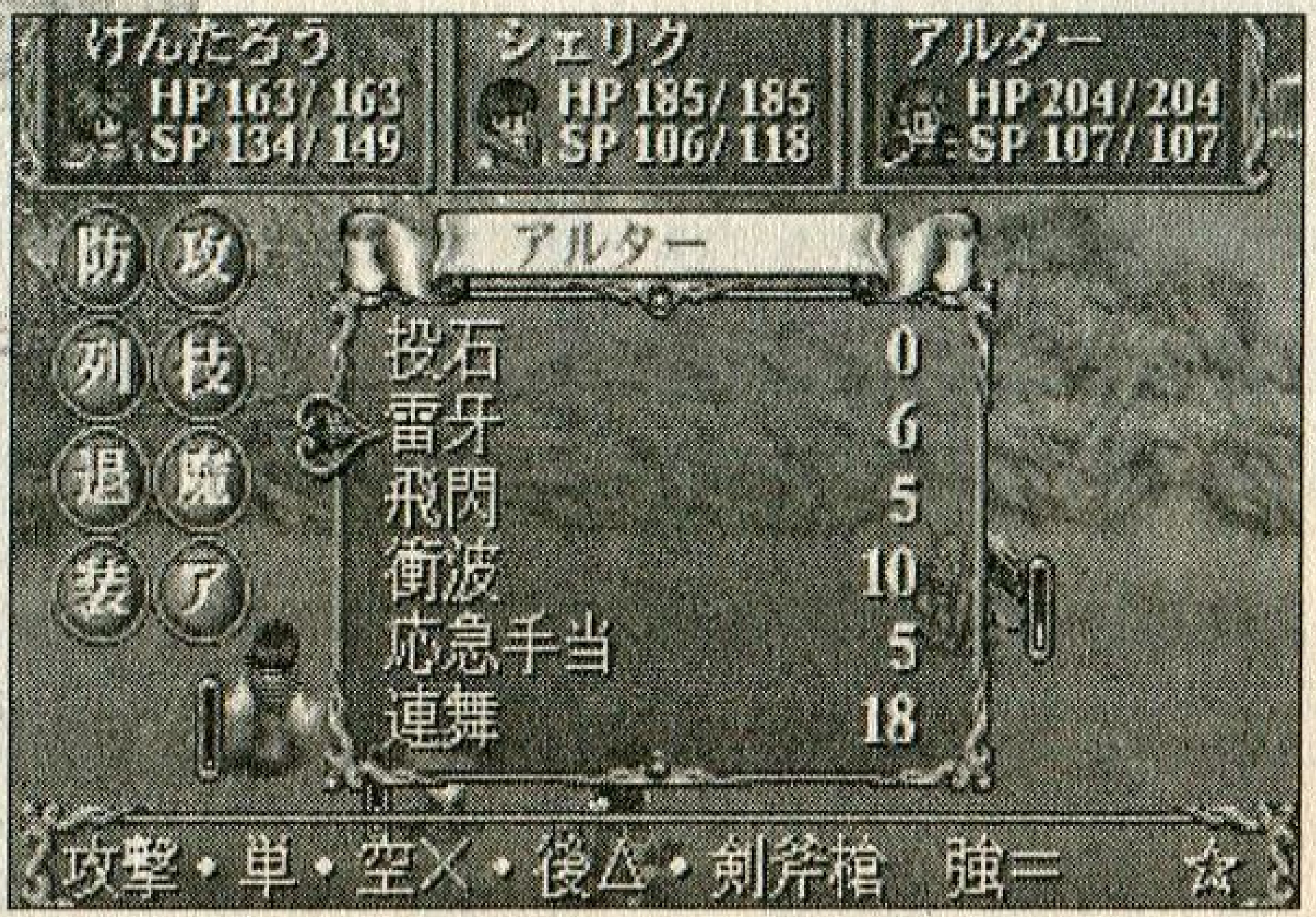
また、クエスト時に発生するイベントもこのゲームらしく、牛泥棒を捕まえるとか、森の動物さんを助けるとか、ほのぼのとした優しいものから入っていく。もちろん、ゲームも中盤となれば、「かえる」がかえるとなった原因に迫る、3匹の竜を追い求めてのクエストも発生する。そしてこれらクエストの中にはいくつか「かえる」に選択肢を迫られることがあり、その選択の結果が次に紹介する絵本の内容を決めていくのだ。

そして絵本ができ上がる…

クエストを済ませると、「かえる」や仲間たちの絵本ができるのだが、実はこれが本作最大の特徴なのである。すべてはこの絵本のためにあるといっても過言ではない。

絵本は「主人公のかえるの絵本」（メインシナリオ）と「仲間たちの絵本」（サブシナリオ）に分けられる。メインシナリオは、「赤竜」「青竜」「白竜」の三つで、どのシナリオになるかは、それまでの行動によって途中で分岐する。そのどれもが、冒頭のままのほんわかしたノリを受け継ぎつつも、「かえる」の過去がしっかりと暴かれたもの…とは限らない。ベストなエンドかどうかは、タイトル画面からの絵本のライブラリーモードでわかる。ここでは、いつでも出来上がった絵本を読み返せるのだが、クリア結果によっても絵本の内容や色が変わり、メインの1年間のシナリオをベストな手順でクリアした時のみ「金色の絵本」が出来上がる仕組みだ。

また、ベストでなくてもほかの状況に応じて1年後の最終日に



戦闘シーンはスタンダードなタイプ。

様々な結果の絵本ができる。主人公と仲間との「友好度」がMAXだと、そのキャラクターと特別な関係になることもある。13人の仲間たちそれぞれにも1冊ずつの「仲間たちの絵本」があり、これら仲間の絵本ができるかどうかも、クエストの途中にとった行動や、選んだ選択肢にかかっている。



クエストをうまくクリアすれば、絵本ができあがる。写真はハーフエルフのラケルの過去のひとコマだ。

実際のクエスト中では、エルフのユーン同様、ラケルの人間不信の詳しい理由までは語られていないが…

この仲間の絵本を見たときに、まさに「やられた！」といった印象を受けた。たとえば「美しき森の番人」というサブシナリオがある。ここでは冒険の途中で人間嫌いのハーフエルフのユーンと出会うのだけど、彼女がなぜ人間嫌いになったかはシナリオの途中ではいっさい語られない。結局、彼女とは力を合わせてクエストに挑戦し、ユーンは主人公たち人間を少しだけ信用するようになった…というところで終わってしまう。そして、できあがったユーンの絵本を見ると、彼女がなぜ人間嫌いになったのか。今では主人公のことをどう思っているのか、が描かれている。まさに仲間の過去が、そして今現在の心境が、絵本という形で語られていくのだ。このシステムが実に心地良く、これを見るためだけでも、どんなクエストにも挑戦してやろうという気持ちにさせられる。

もちろん、「かえる」そのもののステータス上げも楽しい。でもこの絵本を読む気持ち良さもまた捨てがたい。そして、仲間によっては、それぞれのメインシナリオをクリアしないと絵本の完成しないキャラクターもいる。一度のプレイでは1種類のメインシナリオしかできないので、最低3回はクリアしないと全員の絵本は完成しないのだ。

このゲームはまさに、何度も挑戦しても楽しめるように作られている。冒頭で述べた「かえる」に対するちょっとした気持ちもどこへやら。最後までプレイした今となっては、ほんわかした独特の世界観と絵本システムの魅力に取りつかれ、また新たな冒険に旅立ちたくなっている。

メーカーコメント

絵本のイラストが大評判

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア
マーケティング室 プロモーショングループ
小林秀一氏

発表当初は『かえるの絵本』って何のゲームだよ！ と社内でも散々言われましたが、今ではインパクトのあるタイトルでよかったと思っています。

女性ユーザーも楽しめる間口の広さと、コアユーザーでも満足できる奥の深さのものができたと思いますがいかがでしょうか？ 実際、購入されたユーザーの方の比率も女性の方が多いという特殊なケースでびっくりですね。高田さんのイラストもそうなんですが、絵本用に描き下ろされた川崎由美子さんのイラストは特に評判が良く、老若男女問わずに受け入れられたと思います。

さて、ゲームの方なんですが、かなり多くのエンディングを用意しています。もちろん各キャラクターとのラブラブエンディング（笑）も用意してますので、たっぷり感情移入して遊んでくださいね。

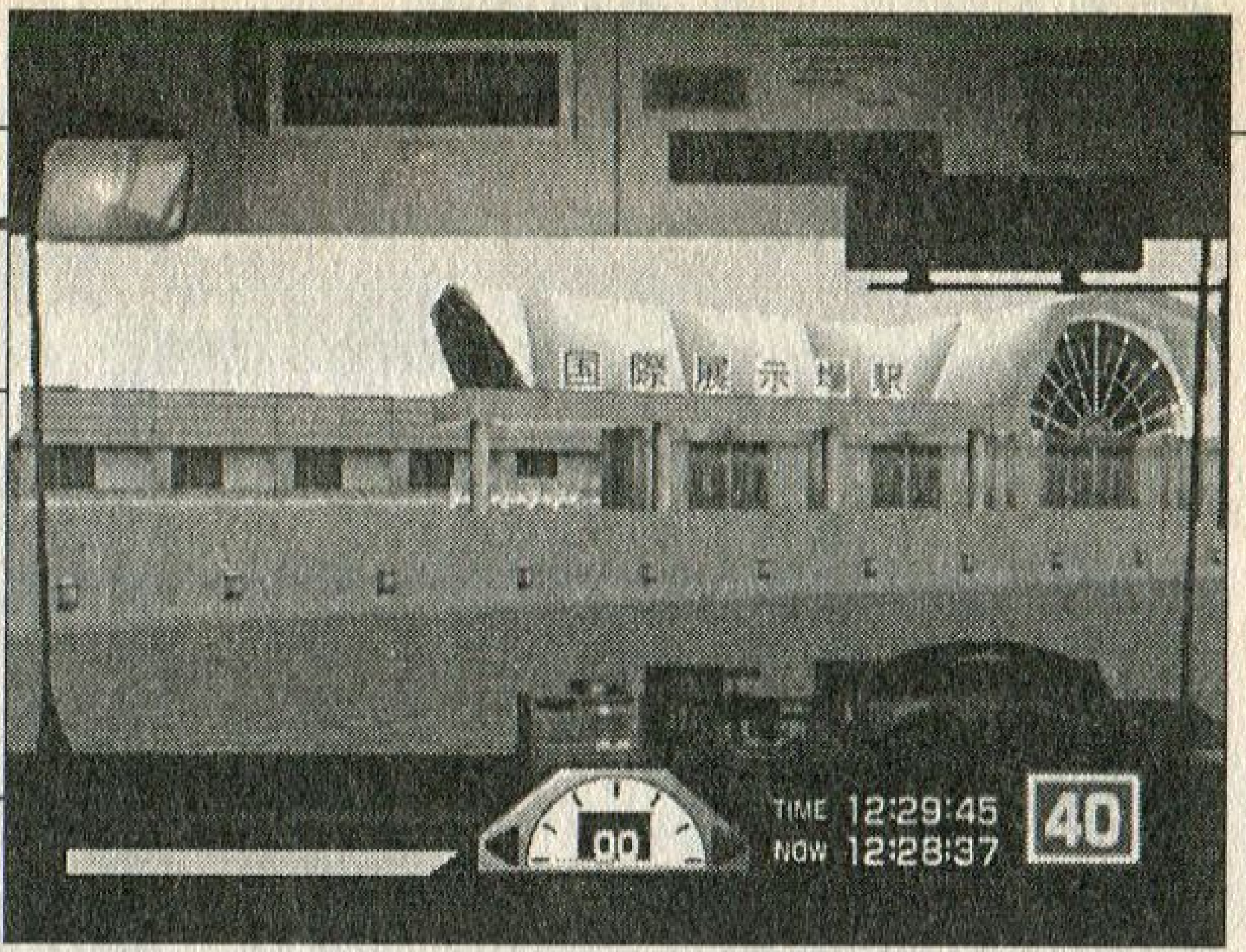


 Text by 風健太郎（フリーライター）

ゲームを通じて1ヵ月間のバス研修

東京バス案内(ガイド)

機種:DC　メーカー:フォーティーファイブ
ジャンル:SLG　発売日:99・12・23　価格:5800円



ここに注目 新宿の街並みなど、細部まで徹底に再現された作り込みは、思わず運転する任務を忘れて見とれてしまうほどリアルだ。

リアルなシミュレーター要素を含んだ職ゲーは沢山存在するが、同時にアットホームな雰囲気までも味わえる職ゲーが今まで存在しただろうか? 存在する。それが本作、『東京バス案内(ガイド)』だ!!

日常生活に一番密接なジャンル

今でこそ「職ゲー」と呼ばれるジャンルも、一昔前ではシミュレーターというマニア好みのカテゴリーに属されていた。しかし『電車でGO!』の社会的ヒットにより、マニア中心だったシミュレーターも市民権を獲得。その後、職ゲーなる愛称で呼ばれるようになった。今では職ゲーのシステムも多様化し、昔ながらのリアリティー路線、はたまたゲームならではの自由度に富んだものと、様々な作品が産み出されている。これら職ゲーの特徴として挙げられる点は、我々の生活に密接な関係がある題材をテーマにしているということ。…まあ、中には救急車や消防隊など、なるべくなら被害者の面で密接な関係になりたくないゲームも存在するが、このような題材が起用されるのも広い視野で見て、職ゲーというジャンルが確立されたと実感できる。

本作『東京バス案内(ガイド)』も、職ゲーの部類に属するゲームだ。バスといえば公共性もあり、かなり身近な位置に存在していた題材。なのに今までゲーム化されなかったのは何故なのだろう。もしかすると、電車などに比べるといささか地味なイメージがあり、またあまりにも身近すぎたためかもしれない。

ところがだ。

いざゲームを通じてバスの運転を体験してみると、本作は既存の職ゲーが導入していなかった身近な要素を取り入れているのに気付かされた。

では、その既存の職ゲーが取り入れていなかった「身近な要素」とは一体何なのかを、これから筆者が体験した本作の流れと共に順を追って説明していこう。

職ゲーならでは! 交通ルールに従っての走行

プレイヤーは都バスの見習い運転手として、1ヵ月の実地研修に励む事となる。走行する路線は湾岸、青梅、新宿の3コース。これらのコースは経験を重ねるごとに、朝・夕方・夜といった別バージョンを含めた合計9コースを走行できるようになる。朝は閑散としていた通りでも夜になると交通量も変化、おまけに視界が悪くなるなど、時間帯によって難易度も変化していくわけだ。

で、ここで注目していただきたいのが、本作はバスの実地研修だということ。同じ車を扱ったゲームだからといって『リッジレーサ

ー』みたくレースをするわけではない。また、同じ職ゲーだからといって、『クレイジータクシー』の様にメロコアサウンドにノって「ウォアリャーッ！」と雄叫びを上げながら街中を縦横無尽に駆け巡るゲームでもない。

本作は、ただ単に運転するだけじゃない。ほぼ現実と同じ規定に定められた交通ルールに沿って、時刻表通りにバスの研修を進めていく職ゲーなのである。

そして、研修を進めていく上で最初にマスターしておきたいのが独特の操作系統だ。

まずはRボタンでアクセル、Lボタンでブレーキ。アナログ入力ができるドリームキャストならではのボタンの押し具合によって、アクセルとブレーキの踏み具合を上手く再現している。この操作システムは既に他のゲームでも起用されているが、交通ルールに沿った走りを要求される本作では、むやみな操作は急発進、急停車の減点につながるので注意が必要だ。

次にウインカー。十字方向に並べられた四つボタンの左右にあたるX、Bボタンがウインカー表示にあたる。

バスの運転をするということは同時に乗客の命も授かるということである。だからこそ安全には細心の注意をうながさなくてはならない。車線変更やバス停に停車するときも慌てず、ウインカーによる意志表示をしよう。

第三はAボタンによるドアを閉める動作と車内アナウンス。

走行するコースを選択すると、バスが始発のバス停に停車している画面に切り替わる。全てのお客が乗り終えると今度は走行画面へと切り替わるのだが、ここですぐさまバスを発車させると、バスはドアを開けたまま走行してしまうのだ。これを実際のバスでやられてしまうと思わずゾッとしてしまう。幸い本作では減点の対象となるだけで済まされるが、ドアを閉める作業は運転を始める上で初めに実行する仕事。くれぐれも気を付けたいところだ。なお、走行し始めるとAボタンは次のバス停を伝える車内アナウンスボタンに切り替わる。このアナウンスによって現在走行している場所、次に停車するバス停を音声で確認することができる。

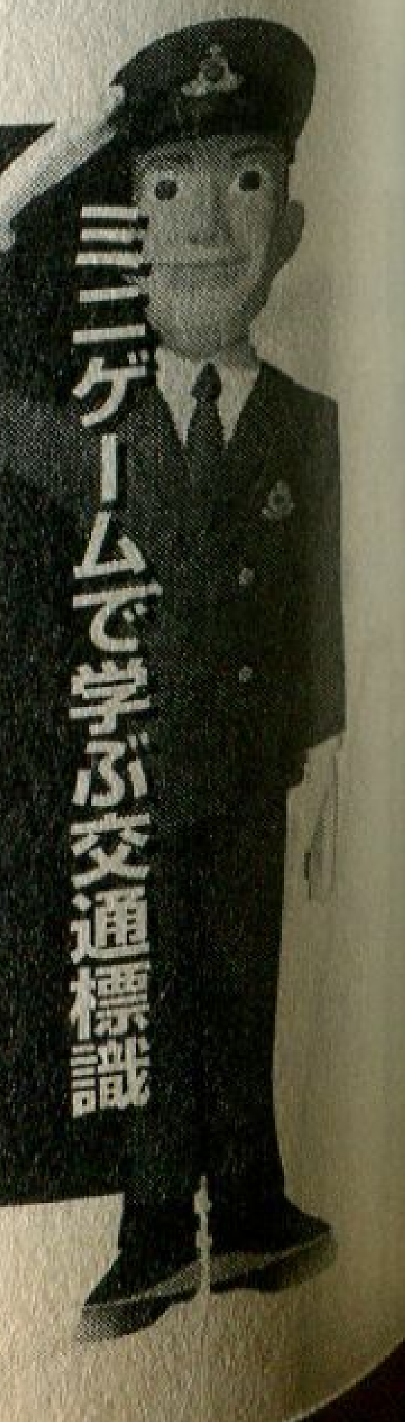


現実の道路を再現しているだけに、見通しの悪い所もそのままだ。視点変更などをうまく活用しよう。

一見煩雑さを感じつつも親しみやすい操作性

どうだろう。こうした独特の運転方法を述べていくと、本作が煩雑なゲームに感じられてしまう方もいると思う。事実、筆者も最初のプレイでは、度重なるスピード違反や急停車で前の乗用車に衝突したり、「あの車、急に飛び出して

ミニゲームで学ぶ交通標識



本編の実地研修をクリアしただけでは「東京バス案内（ガイド）」を全て堪能したとは断言できない。本作にはドリームキャストのビジュアルメモリ（以下VM）にデータをダウンロードすることによって遊ぶことができるミニゲーム、『交通標識クイズ』が存在するのだ。

このミニゲームは、「一時停止」「道路工事中」などVMの画面に表示される問題文を読んで、それに該当する交通標識を選んで進んでいくクイズゲーム。問題は全50問の中からランダムで10問出題され、最初に選んだ難易度によって解答するまでの思考時間も変化するぞ。ミニゲームの正解によって獲得した経験値は、実地研修の経験値に換算されるという本編とリンクした楽しみも得られる。

VMならではのコンパクトさと気軽さからの単純明快な面白さもあり、免許を所持してない人やこれから教習所に通う予定の人たちには是非ともプレイしてほしいミニゲームだ。もちろん既に免許を所持している人にもおさらいとしてオススメ。ついうっかり忘れてしまった交通標識も問題として出題されるから侮れないぞ。

きやがって!」とゲームに八つ当たりする大人げない面もあった。だがバスの運転をしているうちに、筆者の中であることがフラッシュバックしたのである。それは教習所での初めての路上教習での出来事。初心者を邪険な目で見る大型トラックやめまぐるしく変わりまくる信号機、交通標識に目配り安全運転を心がけることは頭では理解しているつもりでも、現実は緊張の連続で、内心ビクビクしながら運転したものだ。

それならば初心忘るべからずという気持ちで、いざ本作を日常の運転と同じ感覚でプレイしてみた。すると意外にもこれらの細かい動作はごく当たり前で、特にプラクティスモードでコツをつかむことなく、すんなり運転できたのだ。しかもそれに付随して、こまめに前もって数回ブレーキを踏む「ポンピングブレーキ」の重要性を再確認。実際の車を運転するときの教訓にもなってしまった。

もちろん、本作で運転するのは乗用車ではなくバス。ただ交通ルールを守ればいいってもんじゃない。停留所にはなるべく到着予定時間に合わせるという使命がある。今度は逆に車内アナウンスを忘れたり、スピード違反の警告で慌ててブレーキを踏みプラス急ブレーキのダブル減点の失態。バス特有の内輪差で狭い交差点を曲がりきれなくなり、泣く泣く何度もバックをしながら切り返しを行う苦労もあった。そう、慣れから来るケアレスミスが多くなってしまったのである。本末転倒…。

一応、救済機能としてアクセル、ブレーキ、ウインカーの意志表示だけのシンプルモードも存在する。このモードは自動でハンドル操作をしてくれるのは良いのだが、イマイチ自分自身でバスを運転している気がしないもどかしさを感じてしまう。本作をプレイするならやはり通常のモードがオススメだ。

テーマとなる職業をゲームで体験できる意義

事故やトラブルをしでかしてはいけないが、やはり慣れてくると周りを見渡す余裕も出てくるというもの。本作は、ドリームキャストのポリゴン処理を駆使して、実在するコースを非常にリアルで臨場感が伝わるように再現している。特に湾岸コースでのフジテレビ前やレインボーブリッジ、新宿コースでのスクランブル交差点を人々が行き交うアルタ前の光景は、主観視点で見るとあたかも本当にその場を運転しているような錯覚に陥ってしまい、上空から俯瞰する視点で見たときは、まるで高層ビルの真上から見下ろしているぐらいリアルで惚れ惚れしてしまう。モニター上でこの光景を目の当たりにする度、つくづく「よく再現したものだなぁ」と感嘆の声を連呼してしまったぐらい良くできているのだ。このリアルに再現された街並みは、東京近郊に住んでない人でも存分に情緒感を味わうことができ、一度は都バスに乗ってまわりの景色を見物したくなる衝動に駆られること間違いなしだ。

そしてもう一つの見どころは、

コラムニスト泉麻人氏の横顔

バスを運転することで乗車してくるお客さんたち。様々な地域界隈で話し始めるイベントのシナリオを担当しているのは、数多くの小説やエッセイを執筆しているコラムニスト泉麻人氏。ここ最近では、討論系のテレビ番組などにも沢山出演しているので、芸能人と思っている人も多いかもしれない。そんな泉麻人氏は、『大東京バス案内(ガイド)』という本を出してしまうほどのバスマニアな一面をも持ち合わせている。そうなれば氏がバスと聞いて黙っていられるわけがない。ゲーム本編でも、和泉隼人(イズミハヤト)という名称で登場し、各所で地域に関して為になるウンチク話を語ってくれているのだ。各誌で地域を題材としたコラムを執筆している職業柄、必要以上に造詣の深い語りは、本作は職ゲーと同時に教養ゲーなのか? と思わせるほど勉強になること間違いなしだ。

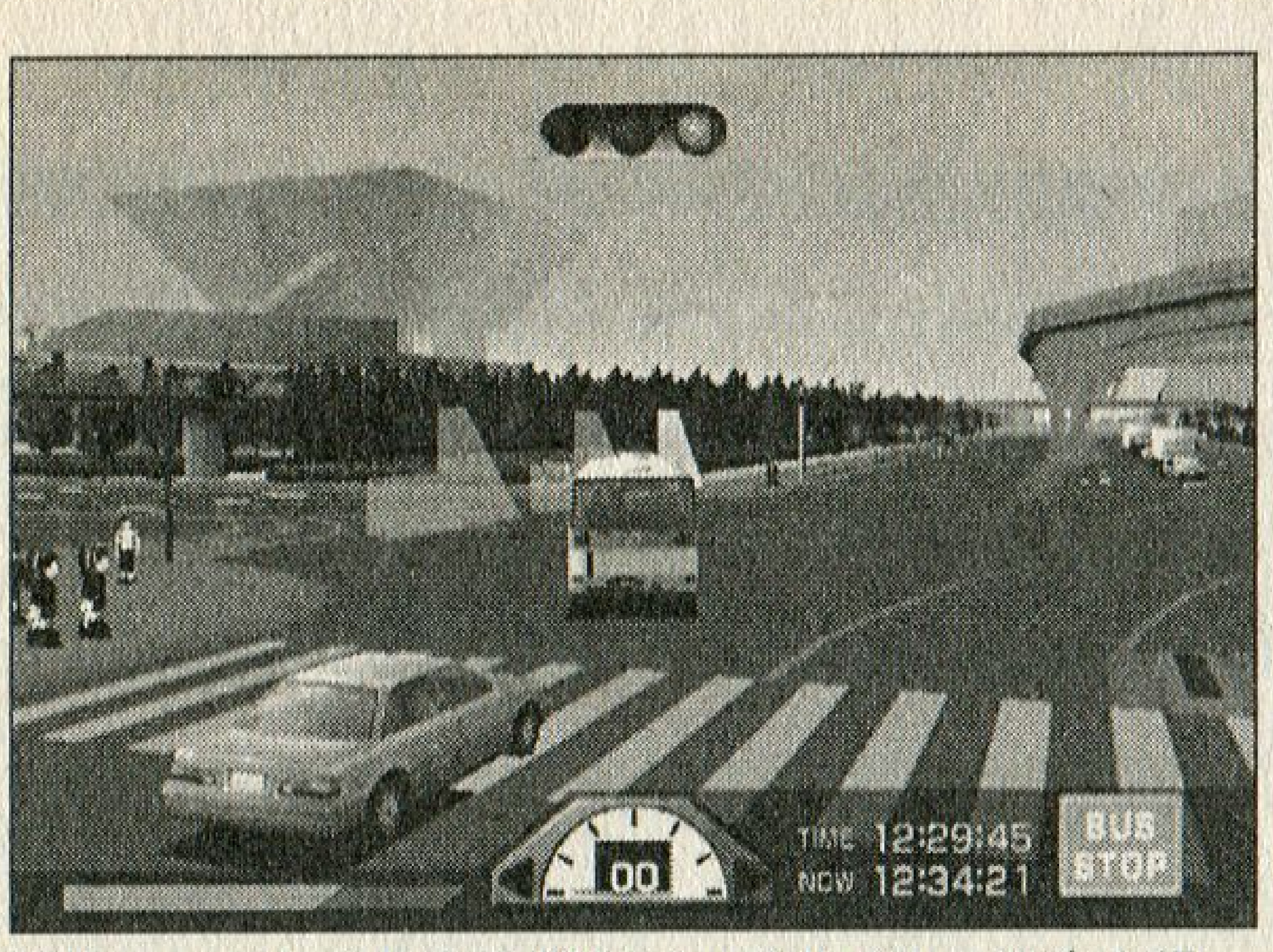


他愛もない会話を読んでいるうちに、いろいろな雑学知識が身についてしまうのが面白い。

イベントの一環として乗客の様子が窺えること。これこそが冒頭で述べた一番の「身近な要素」なのだ。要所要所のバス停で乗ってくる乗客は、フジテレビ前では仕事に対する不満を言うADとそれを宥める後輩。新宿二丁目に近づくあたりではオカマの二人組が。はたまた時には、お忍びでバスに乗車する有名俳優まで登場。もちろん通勤、通学に利用している地域住人も沢山いる。さすがにバスの運転手はタクシーの運転手みたいに乗客の皆さんと世間話にシャレ込むことはできない。それでも計55人の乗客が繰り広げるイベントは、一見たわいもない会話もあるが、そこからつながるドラマもあるので見逃せない。毎日の研修を重ねていくと、「あぁ、この女の子は○○で乗車してくる男の子のことが好きなんだな」「この女性、いろんな場所に居るけど一体何の職業なのだろう？」「あれ？　今日はこの人乗ってこないな？」と乗客の人達の心情が垣間見れるようになる。全てのイベントを制覇しようと躍起になっていると時折送られてくる感謝の手紙や写真。こうなるとゲームイベントの概念を越えて、いつの間にかプレイヤーはバス運転手に感情移入していることに気付かされるから面白い。本作はバスという箱庭的な公共空間からくる親近感を、ゲームを通じて表現したのではないだろうか。目の前の目的だけを重視していた既存の職ゲーが見落としていた「身近な要素」。それに本作のスタッフは気付いていたのかもしれない。

本作をプレイしていると、普段は公共の乗物という認識しかなかったバスが親身に感じてくる。今度バスに乗った時は運転手さんに「毎日運転お疲れ様です」と、ささやかな挨拶を掛けてみようかな。

本作『東京バス案内（ガイド）』は、バスの運転を通じて情緒溢れる暖かさまで楽しませてくれる職ゲーだったのだ。



湾岸コースから見える東京ビッグサイト。夏冬と通っている人には「あ、見覚えある！」と思えるかも。

制作者コメント

5回やれば上手くなります。

株式会社フォーティファイブ
『東京バス案内（ガイド）』プロデューサー
坂下康文氏

Q: 本作のコンセプトは

A: 運転シミュレーションではなく、運行シミュレーションだということです。乗客も乗ってくるし、アナウンスを流したり、ドアも閉めなきゃいけない。この運行を基本に「バスを運転すること自体が楽しいゲーム」「ほのぼのとした感じが伝わるゲーム」を目指しました。

Q: なぜ都バスを題材に？

A: 東京を走る路線バスを題材にすることで、「東京」を表現できると考えました。コースも新宿、お台場という観光地的な場所を選び、都内に住んでいるユーザーには「ああ、あそこか！」といった楽しみ方、東京以外のユーザーには、雰囲気を味わってほしいと思い、都バスを題材にしました。

Q: 制作で苦労した点は？

A: 何といっても各コースのマップです。3種類の縮小率で地図を作成し、バスを借りて4台のカメラでビデオ撮影するなど、本当に大変でした。スタッフはみんな、都市開発や建築工事の仕事のようだと言っていたくらいです。

Q: 読者へ一言お願いします。

A: 『電車でGO！』のバス版だとか（これは否定しませんが）、タイトルが分かりにくいだとか（『都バスでGO！』にしろとよく言われます）、地味だとかいろいろ言われますが、やってみると、面白いです。5回やれば上手くなります。なんとなく懐かしかったりします。ぜひ、遊んでください。

Text by 上志野雄一郎（フリーライター）

第1特集　まとめ

マニアのためのゲームも欲しいですね

　本誌の特集は編集者自身が実際に遊んで、「こりゃ、おもしれー」と思ったものを取り上げるのが基本になっている。今回選んだ10本は、どれも自信を持ってオススメできるソフトばかりだ。

　しかし同時に、売れすぎているものははずそうね、という決まり事もある。メジャーなゲームや目立っているゲームは、すでにユーザーに知られているので、とりたてて扱うこともないだろう、ということだ。

　ただ最近、この売れている基準が判断しにくくなってきている。

　昔は50万本くらいなら、まあちょっと知られている程度かな、というイメージがあったのだが、今では30万本でも大ヒットゲームのイメージがある。この辺りは編集者同士でもイメージの違いがあって、なかなか決めにくいところだが、ヒットゲームの基準が下がってきているのは間違いないだろう。

　これは、ゲームを買う人口が減っているためかと言えばそういうことはなく、人口そのものは増えているのだが（総売り上げ本数は去年以上だし、ハードの売り上げも右肩上がり）、一年に何本も買う、いわゆるマニア的な人間が減ってきているせいだと思う。大メジャータイトルとライトユーザー向けのゲームが上位にくるのも、そんな傾向を表している面があるのだろう。

　マニア層にこだわるのは、確かにあまりいいとは思えない。閉鎖的になりがちだし、何より世間的イメージが悪すぎる（笑）。しかし、そんなマニア層が（うるさすぎて扱いにくいけど）、ゲーム業界を支えていたのもまた確か。

　今はマニア層が楽しめるゲームが少なくなっている。そして同時に、ユーザー側が楽をすることに慣れてしまっている。

　だからこそ今回は、面白いがクセが強く、難しいものを中心に選んでみた。

　自ら考え、苦労して問題を突破していくという、自力でゲームをクリアする感覚。そして、ゲームがうまくなっていく感覚。


　この感覚を味わったからこそゲームにたまらない魅力を感じ、今もなお、ゲームを遊び続けているのではないだろうか。

　そんな昔味わった感覚を思い起こさせるゲームたち。ただ、それでは辛い面もあるだろうと、プレイの「手助け」になってくれればと思い、記事中には攻略的な要素を多めに入れてみた。

　いよいよPS2が登場した2000年。

　DVDが再生可能な家庭用ゲーム機（と言っていいのか？）が、今後のゲーム業界にどのような変化をもたらすのか想像できないが、多少は尖っていてもいいから、楽しみがいのあるゲームが増えてほしい。

　そして、そんなゲームを楽しめる自分でありたいと思う。



この銃から歴史が変わる!!
最高の品質をこの価格で。
U.S. 9mm M9 MILITARY - 29598
T29598M
HOP UP
NEW GAS BLOWBACK
ニューガスブローバック
TYPE
M92F
Military Model
"Speed, Power, And Accuracy"
The Master Piece of M92F Gas-Blowback Models.
NEWガスブローバック
M92Fミリタリーモデル
¥12,800
スペアーマガジン ¥2,980
ショートリコイルを再現したバレルまわり。スプリングガイドは金属製。
エジェクションポートもリアルな造り。ホップアップシステム搭載で抜群の飛距離と命中精度。
「コック&ロック」により、素早く射撃態勢に移行。実戦向きの機能採用。
装弾数26発のリアルマガジン。熱効率の良いダイカスト製 別売 ¥2,980
●マルイファンの熱い要望に応えて、価格・性能・リアルさ、どれをとっても満足できるスペックを実現。●ショートリコイルをはじめ、実銃のアクションは余すところなく再現。●手首に伝わる、迫力のブローバック。その衝撃はやがて身体の奥底のマインドを呼び興す。●ダブルアクション、シングルアクションともにOK。●装弾数26発のマガジンは、熱効率の高いダイカスト製。●ホップアップシステム標準装備により、飛距離・命中精度抜群。
MARUI
東京マルイ
〒120-0005 東京都足立区綾瀬4丁目16番地16号
TEL. 03 (3605) 3312(代表)
注意
●このエアーガンは、対象年令18才以上用の競技銃です。
●〈取扱い注意・説明書〉を良く読んでからご使用下さい。
●シューティング専用ゴーグルを必ず着用して下さい。
●定められたルール・マナーを必ず守りましょう。

ゆりかごから墓場まで

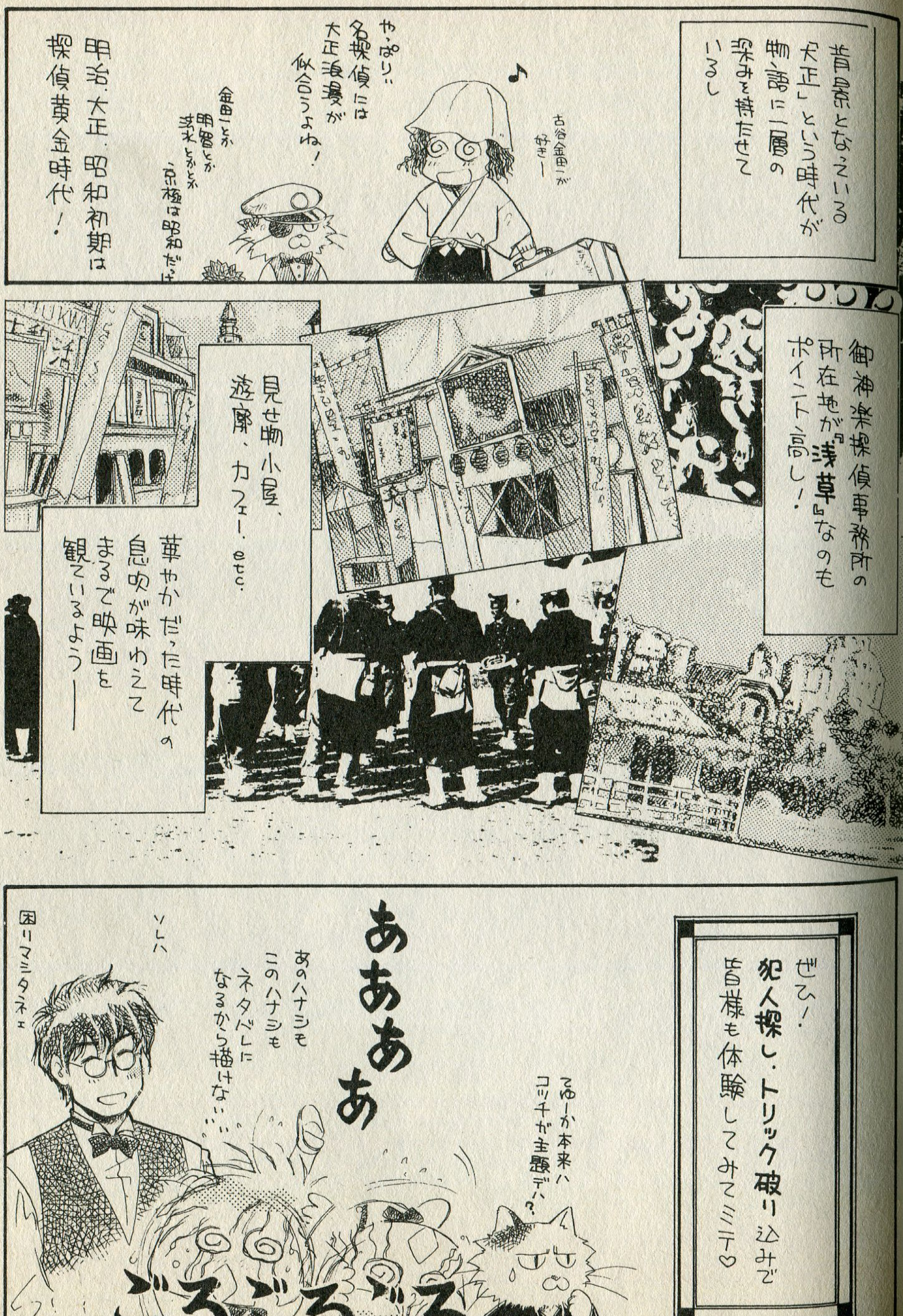
第4回「続・御神楽少女探偵団～完結編～」

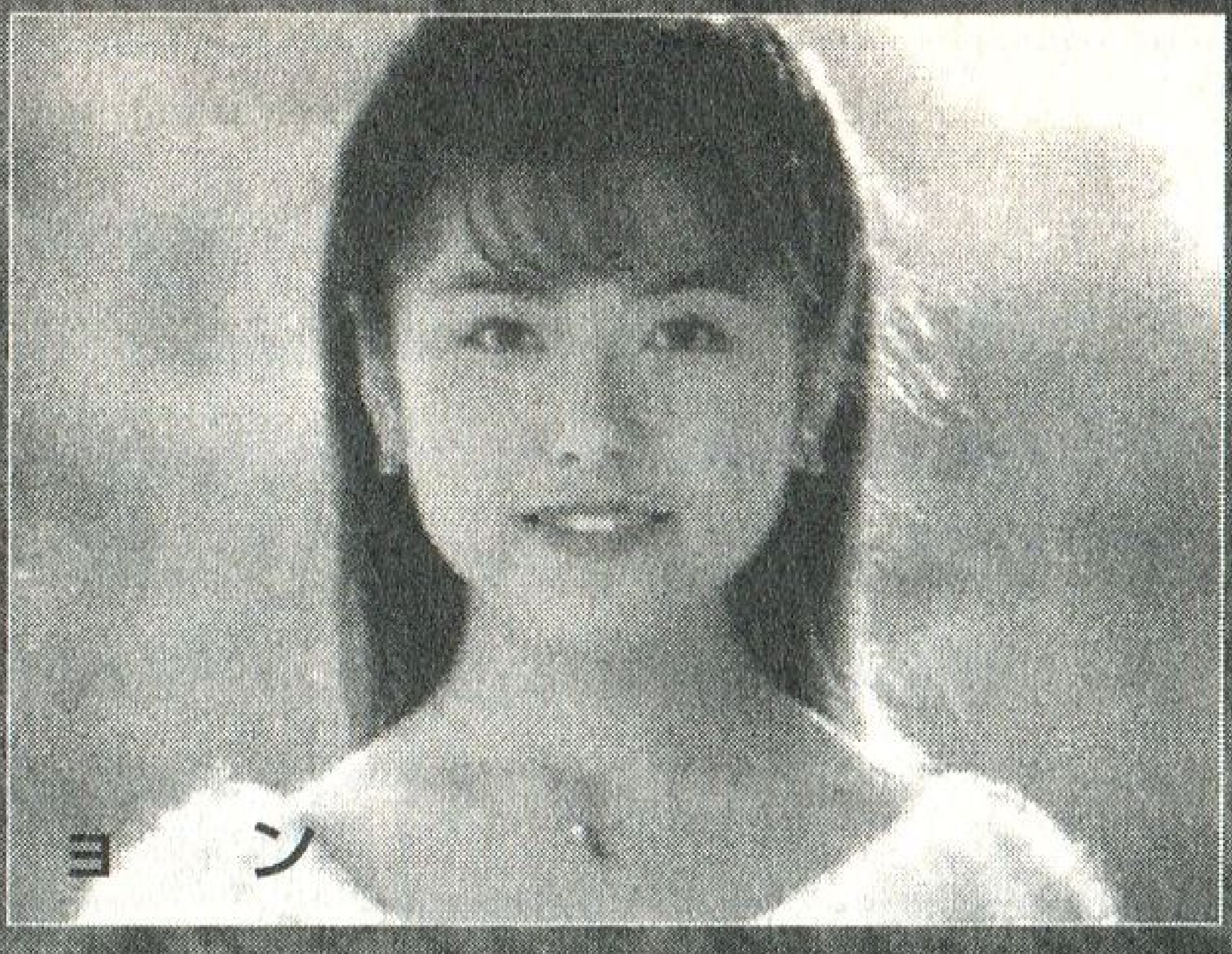
佐藤アルミ




江戸川乱歩や
横溝正史が
好きな人には
もウ、タマラナイ
シチュエイション満載!!
止まれ!!
お母ちゃん!!
数々の証言や
状況証拠を集めて
難事件・怪事件を
解決セヨ!
随所に
散りばめられた
ムービーも華を
添えてくれるし
時人…様
先生!
お茶が入りました
やはり
この事件は
僕が解決するべき
事件なんですよ


システムも カユイ所に手が届く 親切設計
ハテ? コレハ イカナル人物デ アッタカナ?
ピカリン
ソーユー時ハ 手帳カード
手帳カード
捜査中に出会った人々の名前や情報が参照できる。他に会話に使う人物カード、アイテムチェックに便利な持ち物カードがある。
会話中、キャラが疑問を感じたメッセージ等で正しく推理トリガーを引くと、事件が一歩、解決に近づくのだ
重要な証言やアイテムにはためらわず推理トリガーを使え!!
めざせ 探偵度ランクS
魅力あふれる脇役達もヨリドリミドリ!
お前のプロフィールが一番怪しいんだよ
ハハハ
滋乃ちゃんのパパとか
お父さま 室内ではお帽子をおとりになって~
謎多き使用人
藤堂 弥八郎
ひっひっ
どうやき
厳しくも優しいノンキャリア
諸星警部
甘党
栗山刑事
麗しき未亡人(時人のマドンナ)
守山 美和
けっこう イイヒト
梅六座長


背景となっている「大正」という時代が物語に一層の深みを持たせているし
古谷金田一が好きー
やっぱり名探偵には大正浪漫が似合うよね！
金田一とか明智とか京極とか 京極は昭和だけ
明治・大正・昭和初期は探偵黄金時代！
御神楽探偵事務所の所在地が『浅草』なのもポイント高し！
見世物小屋、遊廓、カフェー etc.
華やかだった時代の息吹が味わえてまるで映画を観ているよう――
ぜひ！犯人探し・トリック破り込みで皆様も体験してみてミテ♡
ああああ
あのハナシもこのハナシもネタバレになるから描けない…
てゆーか本来ハコッチが主題デハ？
ソレハ
困りマシタネェ
ごろごろごろ





ナイスゲーム
インプレッション

アナザーマインド

荒木秀哉Presents

ところで「萌える」ってなに？

コホン。え〜、ぶっちゃけた話、僕はこのゲームで初めて（だと思う）ヒロインのギャルに燃え…いや違う、萌えちゃったのだーっ！ ふう〜、言っちゃったぜ。詩織嬢やあかり嬢には目もくれなかったこの僕が、だよ。正直自分でもビックリ仰天だ。しかも、ホリプロ出身の松下恵ふんする葉山瞳さまにです、ハイ。

その萌えゲータイトル（ファンの人、怒んないでー。至極真っ当なゲームです）とは『アナザーマインド』。スクウェアから発売された実写ADVだ。

事故で昏睡状態になっていた女子高生・葉山瞳の頭の中に主人公（プレイヤー）の意識が入り込んでしまっている、というところから物語は幕を開ける。もちろん主人公は一切の記憶を失っていて、自分が誰なのか全くわからない。

ゲームとの一体感が生んだ ほのかな恋心の芽生え!?

気がついたら女の子の頭の中。僕は死んでしまったのか？ それとも何かの理由で意識だけ彼女の中に居るのか？ とにかく、非常識なシチュエーションであることだけは間違いない。

そこに彼女の問いかけ…。

「あなたは…誰？」

ごもっともです。僕だってわからないよ。ゲームは始まったばっかだし。そこで、話してみることに。選択肢に「僕は…」が現れたので、選ぶとここでプレイヤーの名前入力となるワケだ。その後、瞳は無事に昏睡状態から覚醒して、かくして主人公の正体を知るべく女子高生とパートナーシップを組み、様々な事件に巻き込まれていくことになるのだ。

「会話」によって育まれていく愛（バカ）

なんといってもこの作品の魅力は「ダイアログシステム」にあると思う。これは主語や述語、目的語などを組み合わせて対話文を作っていくというものだ。この辺がおやじゲーマーにとっては、昔パソコンでプレイしていた文字入力のADVを彷彿とさせてポイント高し。もちろん制約はあるが、自分の感情に近い言葉を探し出して相手に伝えられるってのがすごく能動的に感じられて楽しかったのだ。

やはり僕が瞳嬢に入れ込んで（？）しまっ

たのには、この「会話」によるところが大きいと思っている。物語を解き進めていくために繰り返される会話。また、物語には直接関係ないさりげない会話ができるところも「実際に女の子と話している気分」を演出してくれた。つまり僕は、彼女を励ましたり、おちょくったり、助言したり、逆に大切なことを教えられたりするウチに惹かれていったのです（ちょっと赤面）。…お、男と女ってそんなもんだろ!（ちょっと照れ隠し）

「実写」ゲームもイイものなのだ

あと、『アナザーマインド』ですごく気に入ったのが役者さんの生の演技を見ることができたところ。俳優陣も豪華キャストで、僕が知っている限りで、伊藤かずえや吹越満、山下真司、それに高知東生や寛利夫など、顔なじみのメンツが登場する。

まず、ゲーム画面で流れる文字と同期して、小さなウインドウで役者さんがちゃんと演技しているのが嬉しかった。表情、仕草などがキチンと描写されているからその時の状況とか感情がより伝わりやすくなっているのだ。

要所要所でムービー（声付き）も挿入されるのだが、やっぱり生の演技って良いもんだね、存在感があるっていうか。こっちの感情を揺り動かされる、という部分においては「実写」って案外、物語がメインのADVなどに合っているのかもしれない。でも、本作には全く感じなかったが、やはり大根役者が展開する陳腐なドラマをわざわざゲームで見たくないよなあ、なんて思ったりするのも事実。デキが良くない実写系ADVって過去にけっこうな数あったから。



ゲーム画面はこんな感じで、実写バリバリ全開です。基本的なストーリーは一本道なんだけど、けっこう分岐して展開が変わるみたいなので、いろいろ試してみようと思う今日この頃。まだ、見てないムービーがあるんだよなあ。

主人公とプレイヤーが一体化するゲーム

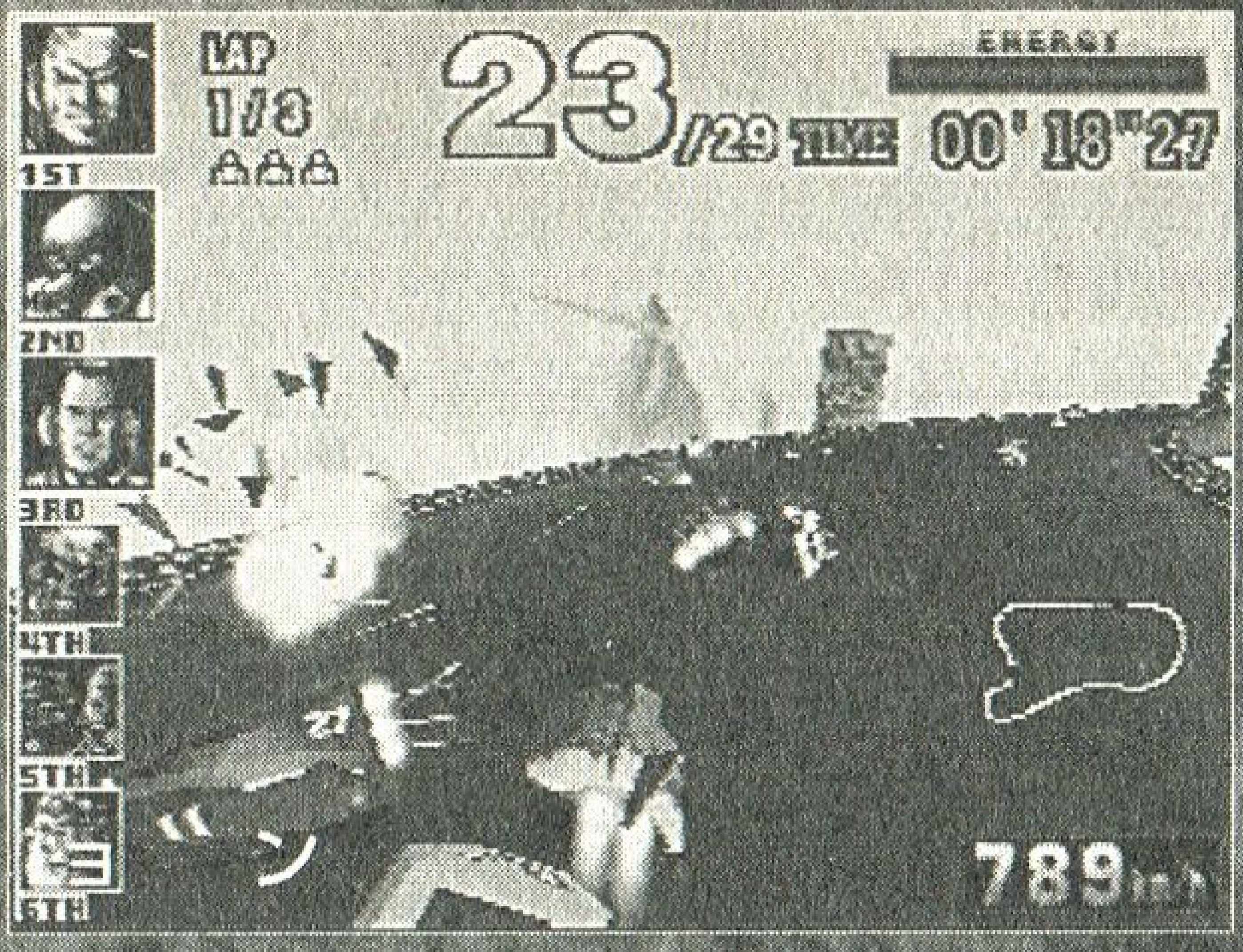
まあ、ゲームへの「感情移入」の仕方などは人それぞれによって違うということを前提において言わせてもらえば、後にも先にもこんなに世界に自分が入り込んでしまったゲームはない。主人公キャラに感情移入するなんてのを通り越して、このゲームの主人公はまさに僕だったのだ。しかもやたらとリアルに。

葉山瞳と常に一緒であることで物語を通して生まれる、楽しいことや悲しいことの共通体験。そして最初から最後まで、豊かな表情を交えてあーだこーだと積み重ねられていく会話。加えて、何も分からないマッサラの状態から二人で協力して真相を探し出していこうとする過程など、これだけ用意されたらそりゃゲームキャラとはいえ、情が湧きますって（笑）。制作者の思うツボだな。それと、これだけ世界に没入できたのは「対人間」という意味で、実写であることが必要だったのだと思う、僕にとっては。有名役者さんとも共演できたことだし、なんか得した気分。

最後になるけど、もしこの『アナザーマインド』を手にする機会があったら、ぜひとも最後までプレイしてみてください。最後のほうの展開など、もうドキドキものでデュアルショックにビッショリ汗をかいてしまったほどだから。最初のほうは馴染めないかもしれないが、そのうち知らん間にドラマを「体感」してた、という感じになるから。ホントに！…たぶん、いや、するかも…。ま、ちょと覚悟はしておけ〜♪　ってなオチで勘弁!!

機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：ADV　発売日：98・11・12　価格：5800円

ナ イ ス ゲ ー ム
イ ン プ レ ッ シ ョ ン



F-ZERO X

原田勝彦Presents

コンピューターゲームの映像はリアルになったと、ゲーム業界のみならず様々な所で言われるようになった。ハードウェアの進歩は留まるところを知らず、常に新しい技術が取り込まれる。従来の記号的表現から脱却し、今や人間の動作や表情まで「リアルだ」と思わせられるような映像が生み出されている。

しかし、それはあくまでも傍観者の意見のように思える。彼らが言う「リアル」という言葉は、単に映像の豪華さを指しているだけだからだ。

我々ゲームプレイヤーにとってのリアリティとは、自らの眼と、そして何より指先に感じるものを指している。そして、それは常に直結していなければならない。ゲームが送り出す情報と、肉体の感覚がダイレクトにつながった時、我々はゲームの中に現実感を見出すことができる。

本当のレースがここにある

本作『F-ZERO X』は、そのダイレクトな感覚を最もよく実現した、最高にリアルなレースゲームである。

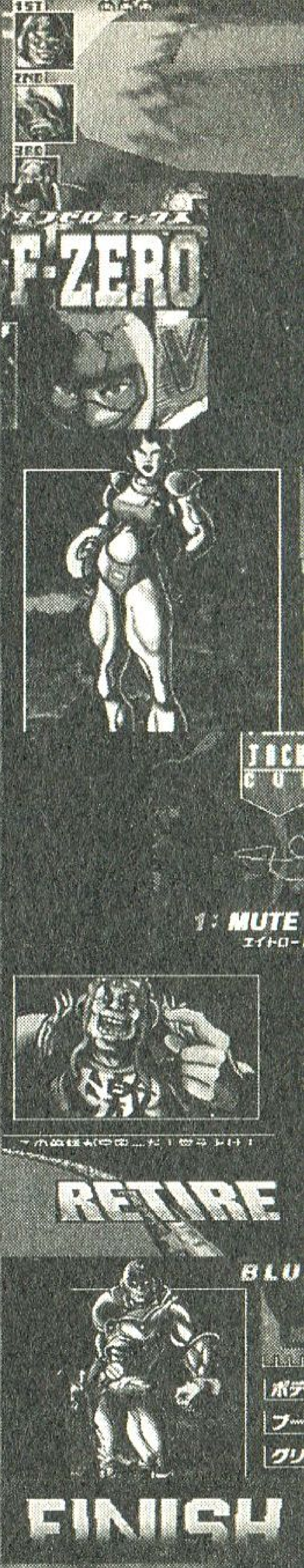
目に映るもののリアリティ

はっきりと言ってしまえば、本作は売れなかった部類に入るゲームだ。元々、日本市場よりは海外市場を重視した内容なので、仕方ないと言えば仕方ない結果なのかもしれない。しかし、前作『F-ZERO』がかなり熱狂的な支持を集めたゲームだったのに対して、今回はいわゆるゲーマー層からも「前作は好きだったけど買わなかった」という声が挙がったのは意外である。

おそらく、その原因は以下の2点だろう。発売前に発表されていた画面写真が貧弱だったのと、先にプレイしたユーザーから「前作とはまったく操作感が違う」という話が伝わってしまったためだ。

もしも、今でも本作に対してそんな印象を持っている人がいるなら、それは誤解であると断言しておこう。

まずは映像面に関してだが、これは動いている画面を見ればすぐに分かることだ。ゲームの映像において重要なのは、秒間当たりの



フレーム数である。発売当時、SSやPSのレースゲームが20〜30フレームだったのに対し、本作は60フレームを維持しているのだ。当然、1秒間に画面を描き換える枚数が2倍になるので、それだけポリゴン数やエフェクトを減らさなければならない。これが、止め絵が貧弱に見える原因である。しかし、アニメなどでも、フレーム数が多くなればそれだけ滑らかに動く。60フレームを越えると、もう人間の目ではモニタの中の動画も現実と同じように認識される。つまり本作は、見た目の豪華さではなく、プレイヤーにとって「リアル」な映像を最優先したのだ。

重力と遠心力を指先で探る

そして「前と操作感が違う」という声に対しては、それで当然だ、と答えておこう。出来のいいレースゲームでは、しばし「つい体を動かしてしまう」という現象が起こる。特に前作はそれが顕著に表れるゲームだった。L、Rボタンで左右に体重をかけるという要素があるために、ついついそれに合わせて自分も体重を取ってしまう。

本作では、確かにまったく操作感が変わってしまったが、体を動かしてしまうという現象はしっかりと受け継がれている。だがそれは、単に曲がる方向に体重をかけるというものではなく、両足にぐっと力を込めて、体にかかるコーナリングの遠心力に逆らうような感覚である。

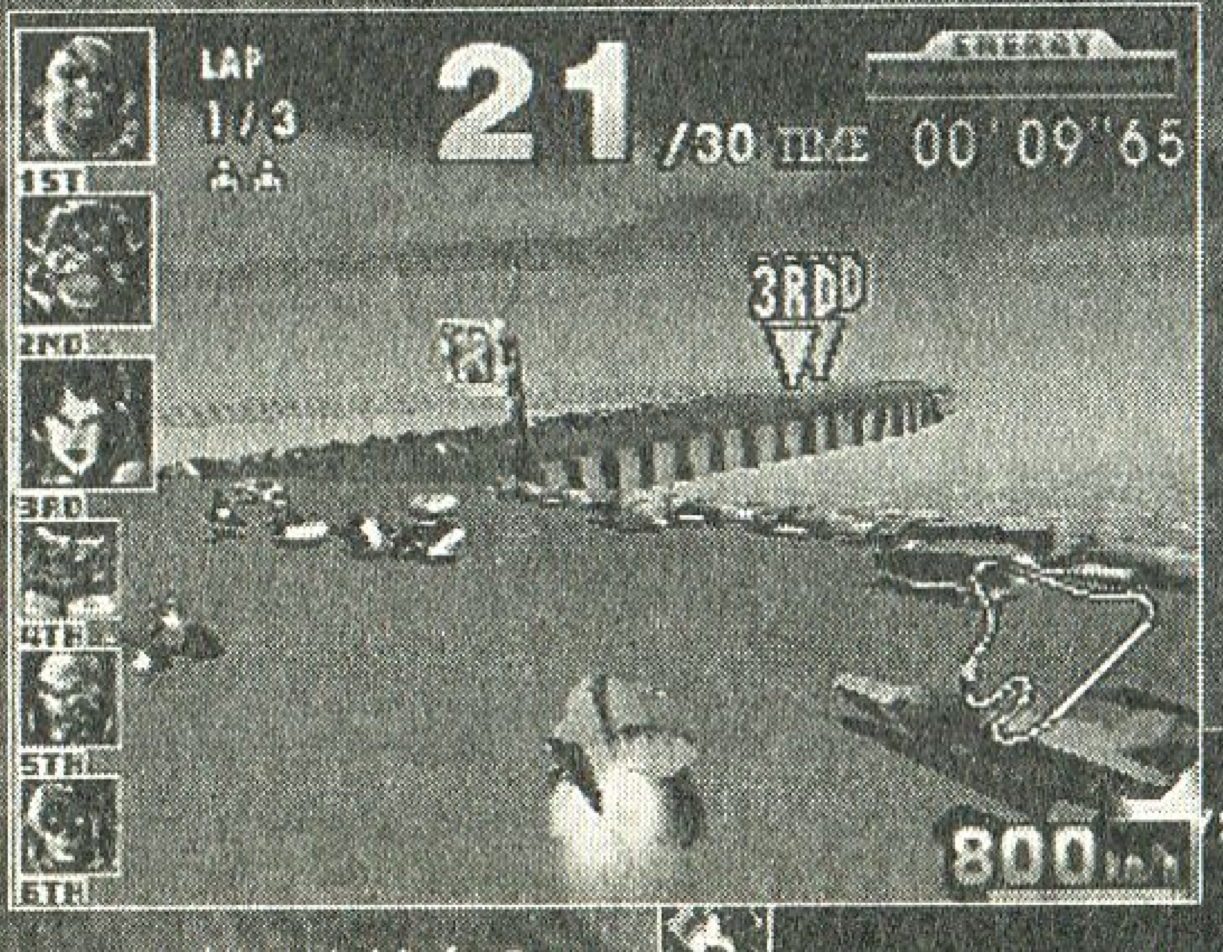
コーナリング中のマシンには、コーナーの外側に向かって遠心力が働く。スピードが速くなればなるほど、また回転半径が小さくなればなるほど（要はハンドルを切るほど）遠心力は強くなる。重力によってマシンが地面に張りついている力よりも、遠心力の方が強くなれば、マシンは吹っ飛んでしまう。

前作では、そんなことは気にしなくてもよかったが、本作ではハンドルを切り過ぎるとマシンがスリップし、スピードが急激に落ちてしまう。

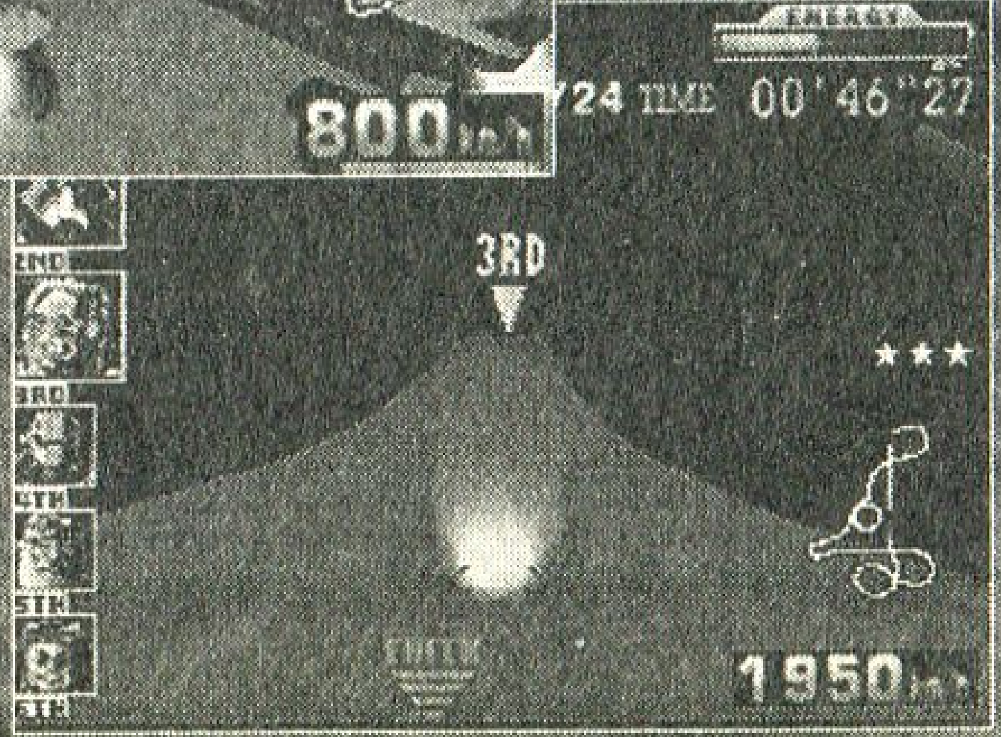
この前作とのギャップもあり、最初はまともに操作することができなかった。しかし走り込むうちに、この操作感が楽しくなってきた。時速1000キロを軽く越える超音速の世界で、容赦なくかかる遠心力と重力のつりあう所を、3Dスティックの繊細な操作によって探っていく。自然と足元に力が入り、体が遠心力に逆らおうとする。強烈な横Gに今にも吹き飛ばされそうになりながらも、自分自身のバランス感覚を信じて、アクセルを緩めることなく突き進んでいくのだ。

確かに、本作は前作とはまったく操作感が違う。だがこれは、まっとうな正常進化である。十字キーでは再現できなかった遠心力との戦いを、3Dスティックというデバイスを活かして実現させたのだ。指先の緊張感と楽しさは、確実に前作を越えた。

つまりこういうことだ。本作においてマイナス要素だと思われていた所は、マイナスではなくむしろ最大の美点だったのだ。目で感じるスピード感と、指先に感じる遠心力…それらはダイレクトにつながり、今までになかったリアルさをプレイヤーに提供するだろう。本当のレースが、ここにある。

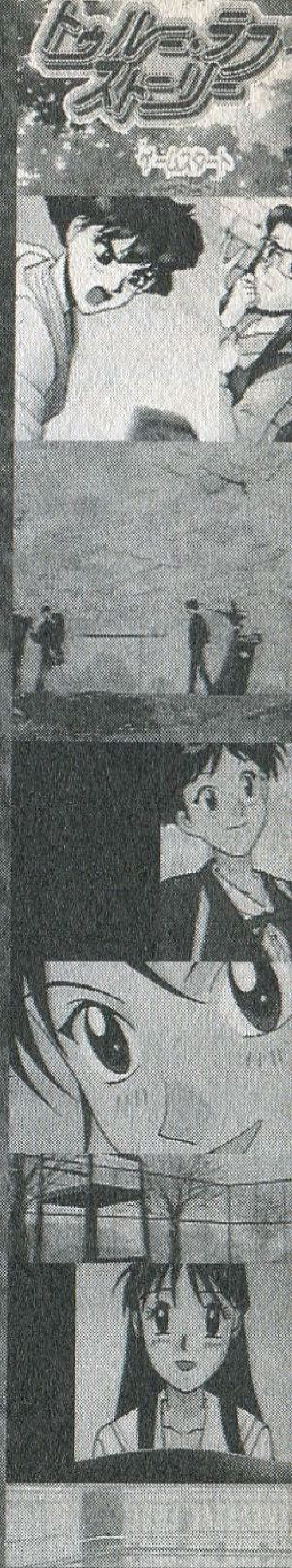


場所によっては時速2000キロを越える所もある。頭のネジが吹き飛ぶスピードだ。



レース中には30台のマシンが入り乱れる。この競争する感覚も『F-ZERO X』の醍醐味だ。

機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：レース　発売日：98・7・14　価格：5800円





ナイスゲームインプレッション

トゥルーラブストーリー

読者投稿第二弾！ 園下哲弘Presents

かつて高校生だった大人たちへ贈る「転校ゲー」

『トゥルーラブストーリー（以下：TLS）』は、高校2年生の主人公が転校するまでの1ヶ月間に、女の子たちと友好を深めるという恋愛シミュレーションだ。いわゆる、普通の恋愛ゲームと異なるのは、お目当ての女の子と仲良くなっても、ゲームをスタートして1ヶ月経てば、必ず別れの時がきてしまうというところ。ヒロインと、どれほど愛を深めようとも、ひと月たてば別離の運命が待っている。ある意味、悲劇的なシチュエーションは、ドラマやマンガでおなじみの、ほろ苦い青春ストーリーの典型であるといえる。『TLS』にはキャラクターやシステムなどは全く同じモノをベースとしつつ、最初に発売された本作の不評だった点を直し、新たにイベントなどを追加したリメイク版の『TLSリメンバーマイハート（以下：R）』という作品が存在する。実は『R』のほうがゲームとしての完成度が高く、普通のプレイヤーにはこちらが良いのかもしれない。でも、もし「転校ゲー」として『TLS』に興味がある、あるいは「転校の切なさ」をゲームで噛みしめたいのであれば、ぜひとも元祖『TLS』をやってみてほしい。その理由は明瞭かつ重要。オープニングとエンディング、さらにテーマ曲が異なるのだ。これにより、二つのゲームはプレイしたあとの印象、特にエンディングのインプレッションがかなり違っている。ナイゲー風に「独断と偏見と愛情」を持ちつつ、あえてセレクトするならば、「転校ゲー」として最高の完成度を誇る元祖『TLS』だと言い切ってしまおう。現在ベスト版として発売されているので、比較的安価に入手しやすいと思われるのもグッドだし。

等身大の恋物語を背伸びしない演出で描いた良作

ゲームの主題とテーマ曲の蜜月な関係

元祖『TLS』で「転校」というテーマを最も良く語り尽くしているのは、主題歌の「恋のように僕たちは」だ。オープニングを飾るこの曲は、「リング0」の貞子役で有名な（オイオイ）仲間由紀江が唄っている。OPムービーでは、アニメーションと一緒に主



「…下校、か(遠い目)。あったねえ、そんなの」と、社会を出てかなりの時間が経った野郎諸君にはたまらんシチュエーションであろう「下校シーン」。いや、もうコレほんとにバクバクもんでした。



「出会い」の基本中の基本。ベタだけど羨ましい。生まれてこの方こんな目に合ったことないです。駅でコワイ人たちにぶつかってインネンつけられたくらいしかないです。

題歌が流れているわけだが、あらかじめこの歌詞の意味をしっかり噛みしめておくと、EDの心にしみる度が4096倍（?）くらい跳ね上がることうけあいなのだ。

これは歌詞の構成が、ゲームの展開に密接に関連していることが理由として挙げられる。OPの歌詞（主題歌の1番）が、転校していくプレイヤーに女の子が「向こうでもガンバって!」と励ます内容だったのに対し、EDではOPのアンサー（?）として歌詞の2番が使用されるのだ。この歌詞2番の中では、転校していくプレイヤーを見送る女の子の心情が語られる。受験や進路といった身近な心配ごとがあるなか、相手を励ましつつ、精一杯の強がりを言ってお別れするが、最後の最後でホントは寂しいのに強がっていた自分の本当の気持ちがポロリと出てしまうのだ。

まだ高校生の彼らにとって、「転校」という出来事は受験などのさまざまな障害のなか、「強がって」乗り越えてみせるしかない、あるいは強がるくらいしかできないほど強烈な出来事だろう。こうした現実的な諦観とも言える高校生のリアルな悩みが、「転校」というシチュエーションを通して淡々と表現されているのが元祖『TLS』の特徴だ。

さらにゲーム中の告白シーンやエピローグでも、永遠の愛とかを誓う訳でもなく（誓えるわけもないし）すごく地に足がついた演出表現がとられている。こうした傾向はエピローグで出てくる主人公のセリフ「正直、離れてしまえば終わりって思うこともある。○○（彼女）はどう想っているのだろう…」という台詞にも端的に現れている。この部分は、実はユーザーに不評だったため『R』ではカットされているのだが、高校生という立場ゆえの不安な気持ちが、正直に現れた結果出てきた台詞として考えると、大変リアルで共感できる言葉だと感じる。

こうしたゲームの演出やED曲の最後の部分で表現されているモノは「普通の高校生にとっての恋愛、学生生活、転校を表現する」といった、元祖『TLS』の持つゲームの演出意図に対する答え――さまざまな不安のなか、強がるくらいでしかそれらを乗り越える術を知らないけれど、それでも精一杯友だちをつくり、人を好きになり、もがきながらも一生懸命がんばっている「本当の（高校生にとっての）恋愛」の姿＝「トゥルーラブストーリー」――を語っているような気がするのである。

…うーん、切ないなぁ。ところで、最近はシナリオノベルが流行していて、お涙モノの話もたくさんあるようです。でも、行間を読むっていうか、シチュエーションや、テーマ曲でホロリとさせる、そんなゲームがあっても良いじゃない。演出過剰な今日のギャルゲー市場のなか、貴重かつ古典的名作として、ぜひとも一度プレイしてみてほしいと思うのです。面白ければ『R』や『2』もあるしね！

機種：PS　メーカー：アスキー　ジャンル：SLG　発売日：96・12・13　価格：5800円

極上たんぽぽ堂



半年ぶりにやって来たナイスゲームズ！　しかも今回からは大増ページ（＆値上げ）ということで、いつもよりもテンション高くお送りしたいと思います！

■みなさーん、こんにちは！　たんぽぽ堂の美貌のマダ～ム、ライトでーす。
□どうも…ツナです。お久しぶりです。
■あいっかわらず覇気のない挨拶ねェ。もう4回目なんだからいい加減慣れなさいよ。
□そんなこと言われても…頑張ってるんだよ…。
■今回も読者の皆さんからたくさんお便りをいただいたの。どんどん紹介していくわよ！

☆昔、表紙のマークは「便所の詰まっているのを直している人」だと思っていた私の弟も19歳になりました。（岐阜県　DOS）

□これ…KTCのホームページに、デザイナーさんが「便器じゃないもん！」って書いてたよね？
■それって隠しページにあったヤツでしょ？ダメじゃないバラしたら。

☆ゲームは楽しい。それは間違いありません。しかし愛しいゲームを遊べば遊ぶほど、その子たちが"売れていない"ことが辛くてたまりません。SFC『アンジェリーク』のような例はもはやありえないのでしょう。ああこんなに面白いのに…『シャイニングフォースⅢ』『バウンティソードファースト』。（静岡県　tac）

■編集部でもよくやってるわよ、そういうの。ドマイナーなソフトを気に入ってしまうと

イラスト：峰ムツミ

ね、そのタイトルを何かにつけて挙げるだけで、皆に「はいはい」って言われてるの。
□でも、ちょっと悲しいけど…自分だけの宝物って感じもして、いいかもしれない。
☆ナイスゲームズは半年分のゲームを振りかえるような雑誌のままでいて欲しい。ユーズド・ゲームズのようなアクの強さは、ナイスゲームズでは少し抑えて欲しい。
（東京都　水田英智）
□アク…は、ないと思うんだけど…あんまり。やっぱりナイゲーの方が、爽やかな感じじゃないかなぁ？
■読者コーナーだけはアタシたちの方がアク強いって言われるけどね。
☆2000円以下でしかゲームを買わないことにしている私には、本当に貴重な存在です。隔月間とまでは言いませんから、せめて季刊かあるいはページ数を増やしてくだされば言うことないんですが。（大阪府　平井明己）
□今回から、すごくページが増えたんだよ…。気づいてもらえたかなぁ。
■その分値段も高くなってるけどね（笑）。でも、1本1本にたくさんページが取れるようになったし、読み物も充実してきたし。半年に一回なんだからこれくらいでいいわよね。
☆とにかくプレゼントの質をもっと豪華にして欲しい。（兵庫県　ペンペン）
■というわけで！　今回は目を見張るほどの超豪華プレゼントよ!!
□ちょっとはずかしいけど、各メーカーさんに「プレゼント用に何かいただけますか～？」って聞いてみたんだよね。
■ご協力ありがとうございます！　みんなも奮って応募してね!!
☆コナミの小島氏のインタビューは良かった。こういう考えの人がいる限り、面白いゲームがなくなることはないなと少し安心しました。（東京都　御心ボンバー）
□インタビュー記事はいつも人気があっていいよね。色んな人の話聞くの、面白いし…。
■今回はちょーっとマニアックな人選よ。特に、お一人でゲームを作られてるというびんぼうソフトさん、すごいわよ！
☆『スマブラ』の記事がためになって面白かったです。ほかのキャラの攻略も載せてください！　佐ぶの技術セミナーと攻略本事情のコーナーが好きです。私の知らない情報が色々と読めてイイ感じです。（秋田県　土・歩）
□『スマブラ』はねぇ、担当の人が大好きだったの。
■どのソフトもそうだけどね、やっぱり愛が入ってると紹介の仕方がチガウでしょう！
☆津田氏の『To Heart』記事、最高でした。ちなみに私の本名は「かずゆき」。ひろゆきとは2字違い…。（大阪府　みかえら）
■それは残念ねー。かえって嫌かしら、似てると。
□えーと津田さんはね、「『ときメモ2』のEVSがPS2でパワーアップするのを待とう！　できればどのメーカーも使えるようにしてね」って言ってたよ。
☆枡田省治氏のコメントにありましたが、この本に取り上げられるということは、すなわち「幻の」名作であるのか、というのは確かに複雑な感もあります。（埼玉県　めいや）
□複雑…ではあるんだろうね、きっと。も、もしかして制作者の皆さんって、ナイゲーに取り上げられること、喜んでなかったりして…。
■なーんも言われないのと、幻の名作と、名作、どれがいい？　ってことになっちゃうの


（長野県　高峰秋良）
□今回の「煩悩ゲーム」で紹介してる『幻水伝２』。面白いよね。

かしら。そりゃ名作がいいに決まってるけど（笑）。

☆あのー、「煩悩ゲームの世界」、用語説明例が毎回『ゼノギアス』キャラ（笑）なのに、まだゲームの方が紹介されていないのは、イザという時（どんな時だ）のために取っておいてあるんでしょうか。それとも、解説するまでもなく煩悩に満ち溢れていて、少しも〝煩悩力〟を行使する必要がナイからでしょうか（笑）。私はそうでした（笑）。

（山形県　ささきさき）

■煩悩ソフトとして優秀らしいわよ。説明がラクっていうか…実際ゲーム中でもそーゆー描写出てくるしね。

□煩悩力は…あまり使わなくてもよさそうだよね。でもきっとそのうち取り上げられると思うよ。

☆津田サンと奥山サンは改めて師と仰ぐのにふさわしい人物だと知らせていただきまシタ。荒木サンと原田サンも（やや）壊れた人で安心しまシタ。編集長のカタいイメージもなくなりまシタ。

（長野県　疾風雷吉）

■師は言いすぎでしょ、師は。

□でも、今月の発掘のコーナー、すっごく人気あったよね。やっぱり個人的な思い入れがたくさん、っていうのがよかったのかも。どんな人がこの本を作ってるかもわかるし…。

■今回もだいぶ飛ばしてるわよね。

□あ、そろそろ…。

■誌面が尽きてきたわね。それでは皆さん！　また半年後にお会いしましょうね。おたよりもイラストもガンガン募集してるわよ!!



「NICE GAME IMPLESSION」にあなたの原稿が!!

「ナイスゲームズ」では、あなたの思い入れたっぷりの原稿を掲載します！　本誌内の「ナイスゲームインプレッション」コーナーに、応募していただいた原稿の中から、本文の記事として掲載しますので、奮ってご応募ください！

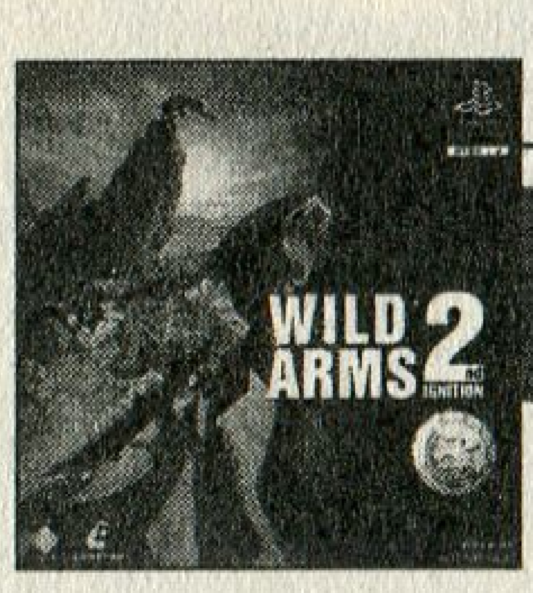
応募資格：プロ、アマを問いません。電子メールによる編集部との打ち合わせが可能な方。
内　　容：お勧めする、または思い入れのあるゲームソフトの紹介記事。
文 字 量：本文1800字程度。
応募形式：ワープロ・手書きでの郵送、電子メールでの応募どちらでも可。住所、氏名、電話番号、年齢、職業、メールアドレスを記載してください。
採用発表：編集部より、直接ご連絡させていただきます。お電話等でのお問い合わせはご遠慮ください。

・実際の掲載にあたりましては、編集部との数回の打ち合わせの上、原稿を改稿していただくことがございます。
・弊誌の特集内容などによって、次号以降にご連絡差し上げる場合があります。
・掲載に当たりましては、弊社規定の原稿料をお支払いいたします。



強化型 読者プレゼント!!

メーカーさんからの暖かい協力を得て、読者プレゼントページも強化型にパワーアップしました（当社比）。応募締め切りは7月末までです。ご応募お待ちしております！



●SCEIさん提供

ワイルドアームズ 2nd IGNITION 体験版（PS）

15 名様



●バンダイさん提供

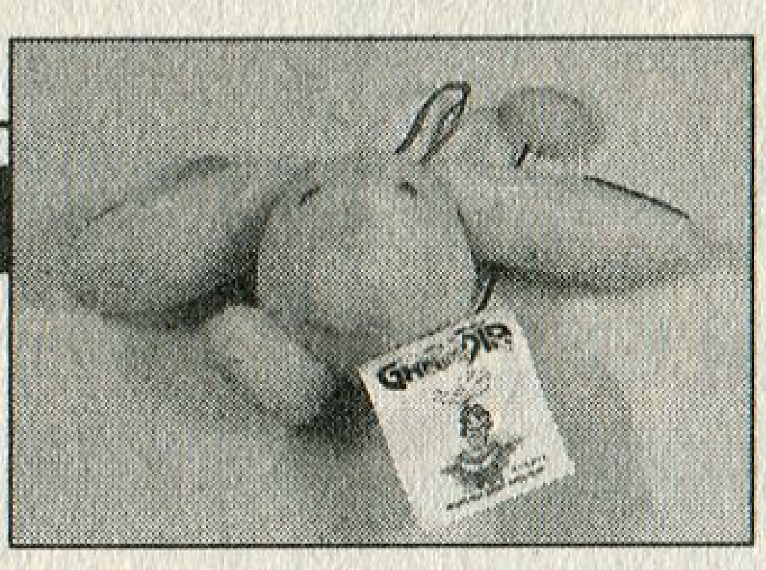
サイレントボマー CDポーチ

3 名様

●ゲームアーツさん提供

プーイぬいぐるみ

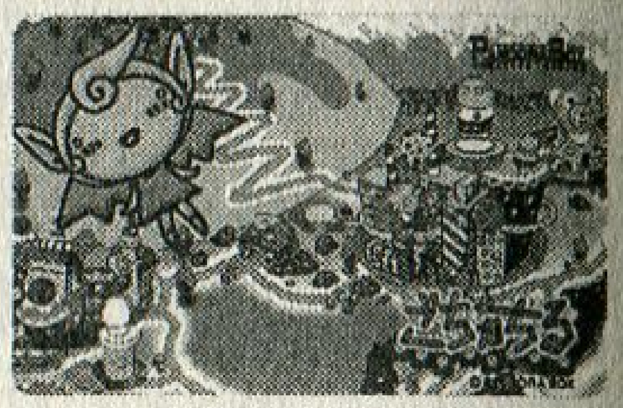
3 名様



●パンドラボックスさん提供

ごちゃちる テレホンカード

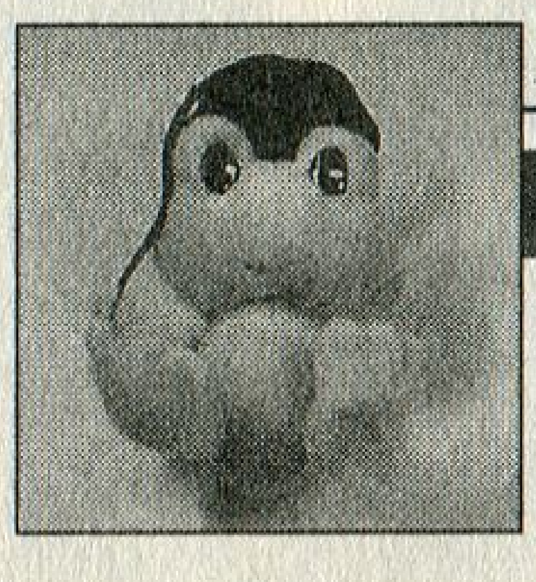
3 名様



●タイトーさん提供



- 電車でGo!2 携帯ストラップ **6** 名様
- サイキックフォース2ポストカード **5** 名様
- サイキックフォース2布バッグ **5** 名様



●ビクター インタラクティブ ソフトウェアさん提供

かえるのぬいぐるみ

6 名様

●トレジャーさん提供

爆裂無敵バンガイオー（DC）

1 名様



●フォーティーファイブさん提供

東京バス案内（ガイド）（DC）

1 名様



●任天堂さん提供



ファイアーエムブレム トラキア776（SFC）

1 名様



●ボトムアップさん提供

ジェットコースタードリーム（DC）

5 名様

ナイスゲームズ VOL. 3 プレゼント当選者

■ユーズド・ゲームズ総集編1
栃木県 小島誠二郎
…他4名様

■ユーズド・ゲームズ総集編2
青森県 石川浩一郎
…他4名様

■夕闇通り探検隊 体験版
神奈川県 大倉隆史
…他4名様

■オペラ座の怪人
宮城県 蓬田晴美

■銀河英雄伝説
大阪府 川上好古

■ダイナミックロボット大戦
三重県 松井庸平

■マメゲーム クレイジー・クライマー
石川県 三輪張久
三重県 坂下仁志
東京都 山本健二郎

■あの素晴らしい をもう一度
静岡県 牧田憲介

■ウィザードリィ リルガミンサーガ
兵庫県 五百蔵紀江

■M92Fミリタリーモデル
東京都 田村一裕

■M8000クーガーG
青森県 坪井裕樹

■コルトパイソン
東京都 院田昭博

■東京マルイ携帯ストラップ
兵庫県 蓬莱裕道
…他9名様

■PSメモリ1枚君
北海道 斉藤章道
…他7名様



5月15日までにプレゼントが届かない場合は、お手数ですが編集部までお知らせ下さい。


PlayStation
CRAZY CLIMBER 2000™
大好評!! 2本のスティックで登れます!
クライマー生誕20周年記念企画
なんちゃって!!
なつかしの
登りゲー 出ました。
Nichibutsu
日本物産株式会社
©1980,2000 Nihon Bussan Co., Ltd.
ユーザーサポート 大阪 06-6353-5353
月～金 9:30～12:00 13:00～18:00
HOME PAGE http://www.nichibutsu.co.jp/
プレイステーション用ゲームソフト
クレイジー・クライマー2000
標準価格 :3,980円(税抜) 絶賛発売中
※商品の仕様・意匠等は予告なく変更することがあります。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ファイアーエムブレム トラキア776

1999年下半期のベスト1!!

今回から、編集部で厳選したソフトの中で「これが1番！」というものを、10ページに渡って特集することになった！

今回、1999年下半期のベストゲームは、任天堂のＳＦＣソフト、「ファイアーエムブレム　トラキア776」だ！　並み居るＰＳ、ＤＣなどのソフトを押しのけて、旧機種であるＳＦＣからの選出となったその面白さをじっくり紹介しよう！

機種：SFC　ジャンル：S・RPG　メーカー：任天堂

【プリライト版】	発売日：1999年8月26日	価格：6000円（完売）
【デラックスパック】	発売日：1999年8月26日	価格：9800円（完売）
【ニンテンドウパワー書き換え】	発売日：1999年9月1日	価格：2500円
【パッケージ版】	発売日：2000年1月21日	価格：5200円

ファイアーエムブレム トラキア776

購入ユーザーの半数以上を従来のファンと捉えているのか、とにかく難易度がハンパじゃない。そんな『トラキア776』を、完全主観で紹介する、編集部特選1999年下半期の殿堂ソフト、堂々登場!!

人はどこまで陰険になれるのか…

計算し尽くされた地形、一番いて欲しくないところにいる敵…まさに、制作者からの挑戦のような厳しいマップが続くこの『ファイアーエムブレム　トラキア776』。本作は言わずと知れたS・RPGの双璧『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作として、99年8月に「ニンテンドウパワー」の書き換えで登場した（プリライト版同時、ロム版も後に発売）。

位置付けとしては、前作『聖戦の系譜』で描かれた戦いの一部——前作の主人公に後から合流したリーフ王子の、それまでの戦いを描いたものだ。

しかし局地戦ということからか、システム的には3作目の『紋章の謎』に近いものがあり、簡単だった『聖戦の系譜』に比べて難易度がぐっと上がっている。初プレイの所要時間は150時間ほどかかると考えておこう。

しかしこの「難しさ」こそが本シリーズの醍醐味だ。ゲームはやさしく、クリアまでは短時間で、そしてプレイよりもムービーが目的…そんな最近の甘ったるいゲームなど歯牙にもかけない、孤高の作品なのだ。

新システムを使いこなそう!

今回から新たに取り入れられた要素がいくつかある。

まずは外伝（ある特定の条件を満たすことで行ける）によく見られる「暗闇マップ」だ。たいまつなどの明かりをつけないと周りが見えない。そしてその明かりも時間と共に見える範囲が狭まって行く…というもの。1マス1マスが貴重な意味を持つ本作において、これはやっかい極まりない。

つぎに「かつぐ」というシステム。今回追加された「体格」パラメータを比べて、多いキャラは少ないキャラをかついで移動することができるのだ。ダンサーやプリーストなど、前線には出したいが非力なキャラを救出するのに役立つだろう。

これに「人交換」「物交換」コマンドがついたことで、一人のキャラをバケツリレー式に遠くへ運ぶ、同じ武器を使いまわすという真似ができるようになったのだ。

これらはどれも、使いこなすほど作戦の幅を広げてくれる重要な要素。面倒がらずにきちんと覚えていこう。

このシリーズに特有のシステムとして、一度死んだキャラは原則

として生き返らない。『紋章の謎』や『聖戦の系譜』には生き返りの杖があったが、本作には本気（マジ）でないので気をつけた方がいい。

前作の自由さが消えたのは残念

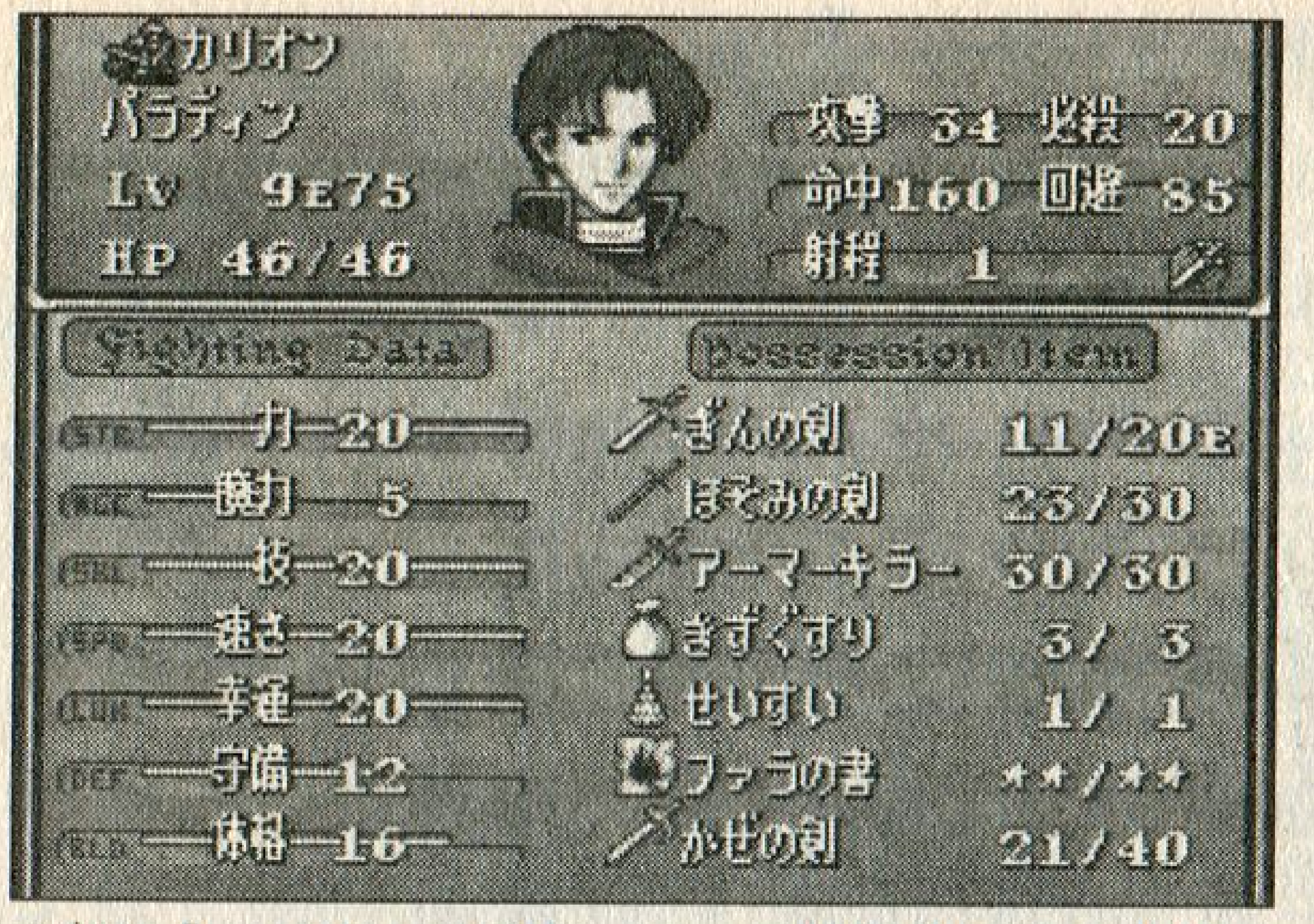
ゲームシステムにはまず文句のつけどころがない本作だが、それ以外の部分で1点だけ残念な部分がある。

前作『聖戦の系譜』では、親子二代に渡る物語を描いたため、プレイヤーによって「誰と誰が夫婦になってどんな子供ができたか」が違っていた。制作者からも、前作発売当時「ファイアーエムブレムはプレイする人の数だけ物語がある」というコメントが寄せられている。

それなのに、である。本作では、前作から連続で登場するキャラの出自が完全に決められているのだ。これはシステム上仕方のないこととはいえ、前作から続けてプレイし、その結果が本作とは違っていたプレイヤーは、どうしても、腑に落ちない思いを抱いてしまうだろう。

逆にいえば、そこまで思い入れが強くなってしまうほど、良くできたゲームなのだ。まさに今期（1999年下半期）のベストゲーム、殿堂入りにふさわしい出来となっている。

次のページからは、難関マップのポイント攻略、編集部員が私情たっぷりに語るキャラクター紹介、そして、人によってここまでプレイ方法が変わってくるという見本に、担当者二人の「最終面攻略」をリプレイ方式で掲載した。



お気に入りのキャラを作って、愛情込めて育て上げるのもまた本作の醍醐味。

【トラキアちょっといい話●】
殺っちゃってください…アスベルやマリータ、セティなど、超強力なキャラに頼って敵を倒すこと。「○○さん、殺っちゃってください」などと使用する。この方々のお力だけが頼みの綱。

トラキア・ワンポイント講座



本作を攻略する上で重要だと思われることを駆け足で紹介しよう！

【杖使いは心して育てろ！】
杖は使えば使うほどレベルが上がっていく。特に序盤から出てくるサフィと、妹のティナは絶対に育てるべき。それに、リノアンやサラ、スルーフ、セティ（サイアス）と揃えればやりたい放題。

【シーフは体格を上げる！】
自分の体格以下の物は盗めないので、リフィスもパーンもガンガン育てよう。ネールの書は彼ら専用にしてしまってもいい。

【精鋭を三人作る】
最前線を一人で任せられるような精鋭を三人（最低二人）は作る。「怒り」「待ち伏せ」「太陽剣」「月光剣」「見切り」などを元から強いキャラに惜しげもなく使うことがポイント。平均化よりも特化させた方が便利。

【剣は取れるだけ取る】
武器には剣＞斧＞槍＞剣という三すくみの関係があるとはいえ、やはり一番使用頻度が高い剣。序盤から確実に入手して行くこと。

【魔法はサンダーが基本】
ファイアーは使いにくくウィンドは数が少ない。基本はサンダーと思っておこう。相性は二の次だ。

【リペアの杖の使い道】
一番効果的なのは、シーフの杖の回復に全力を注ぐことだけど、それはあまりにもバランスを崩す気がする。通常考えるなら、リーフの光の剣を2回、アスベルのグラフカリバーを2回、あと1回は状況に応じて…というのが、序盤を楽に進ませる方法だろうか。

【総合成績は気にしない】
総ターン数で決まる成績は最高AAランクまでである。しかし最初に狙うのは絶対無理。これはかなり非人間的なプレイが要求されるので…。

第三章

ケルベスの門

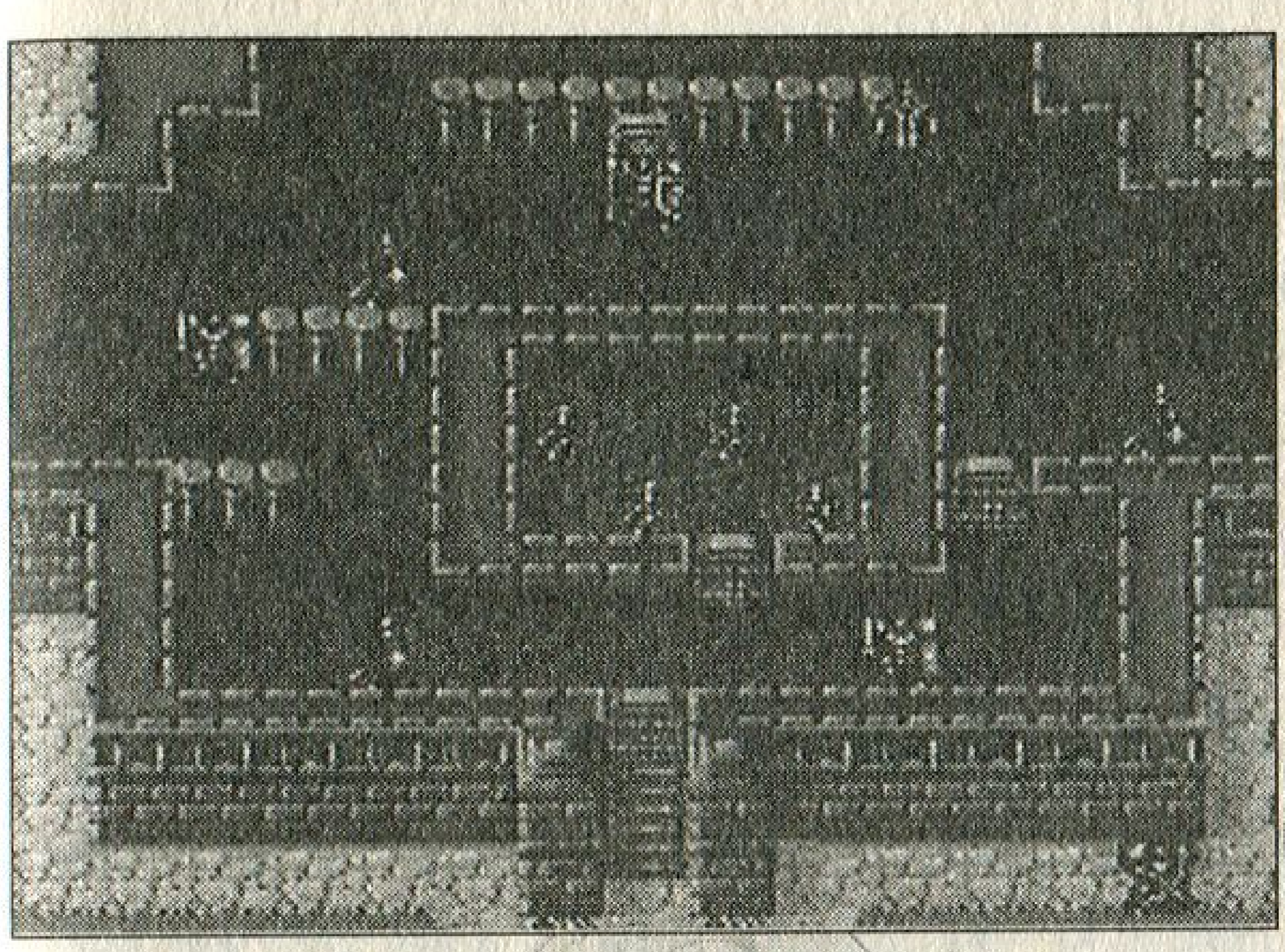
このゲームを攻略する上での重要キャラが登場

この章から登場する盗賊のリフィス。育て方次第ではゲーム難易度が極端に変わってしまうキャラクターだけに、丁寧に扱いたいところ。ポイントは「体格」で、これがうまく成長するとほとんどの武器を盗めてしまう。実は8章で手に入れる「ネールの書」(体格が上がりやすくなる)を手に入れてからの方が何かと有利なので、ここではいくつか傷薬を盗む程度で、後方に待機してもらおう。

また同時に仲間になるサフィも重要。なるべくこまめに杖を使っていくこと。ライブの杖は後からいくらでも手に入るので、ケチる必要はない。できるだけ早く「杖A」のスキルを持つキャラクターを作るほうが、よっぽど大事なのだ。これは終盤になればなるほど痛感するので、序盤からいるサフィは確実に育てたい。

攻略の上で問題なのは、城に辿りついたときに現れる増援部隊。まっすぐ村を狙いに行くので、備えがないと村を守りきることは難しいが、逆にいえば、これさえ守っていればそれほど難しいマップでもない。

それより、クリアの前にリーフに光の剣、盗賊の鍵、そしてできる限り強力な剣(炎の剣があるとかなり楽)をなるべく多く持たせておくこと。また、タニアとダグダで傷薬をしっかりと持たせることを忘れないように。後々、展開が辛くなるぞ。



城の中に捕らえられている子供は体格のいいユニットでかつぐ。けっこう、面倒なのよねえ…。

第四章

地下牢獄

増援ポイントをふさげ!

ここは次々に出てくる増援部隊を放っておくと難しいが、それを止めてしまえば落ちついて攻略できる。まず、自由に動けるマギ団で右階段の増援を止めよう(階段の一番下の段、下側)。「怒り」のスキルを持っているブライトンを戦いに出し、ラーラが囚われのリーフたちを解放。左階段は一番下の段の上側、下階段は一番下の段2つが増援ポイントになっている。

廊下が完全に安全になったら、宝箱を取りに行ったり、市民を解放したりすればいいのだ。ここで1箇所だけ増援を出し、経験値稼ぎや傷薬を大量に手に入れたりも可能。今後の事を考えるなら、リフィス、フェルグス、カリンはぜひ育てておきたい。

さて、離脱する時に気をつけるのは、ダルシンを仲間にするタイミング。リーフの光の剣に頼って、王子様に鍵を開けてもらい、ある程度敵を倒しつつ後退。当然ほかのメンバーは離れたところで待っていよう。

そこから左回りにリーフは敵を倒しつつひきつけて行けば、最初の角のあたりでダルシンを説得できる隙ができるはずだ。これが上手くいかなくても、このままぐるっと一周すればいつかそのチャンスはやってくるだろう。

あとは最後にリーフが離脱することを忘れなければOK。



こうやってゆっくり回ればチャンスはあるはず。もうちょっと手前でも大丈夫。

ノエル渓谷

炎の剣とアーチがイヤ！

第十章

　この章でのポイントは、アーマーが持っている「炎の剣」を取るかどうか。これがあると中盤が楽になるが、砦にいる敵（守備＋10、自ターンで回復）を確実に「捕らえる」のは難しいと思う。ちなみに私は、橋の前でシヴァが「炎の剣」で攻撃、その後ダグダで捕らえさせ、馬ユニットが人交換を行い身ぐるみ剥いで解放、という作戦をとった。…が、そもそもダグダの命中率が3割程度だったので、始まって3ターン目のここでリセットすること実に67回。どちらを取るかはあなた次第だ。

　闘技場方面はシヴァなどの頼りになる徒歩ユニットで、橋の先の上の民家はレッグリングを付けた馬で行こう（カリンでも可）。

　下の民家は、私の場合カリンにアスベルを担がせ、彼だけ川の向こうに下ろし、カリンはアーチの射程外で待機。次のターンで、カリンが民家に直接下りてしまえば、徒歩ユニットになるので、結構避けてくれる。で、アスベルはロングアーチの射程内にがんがん入っていって、アーチを倒してもらうという戦法を取った。大丈夫、ヤツはグラフカリバーを持たせておけば、アーチ二つに当たるなんてことはまずないから。

　本体は中央で弾切れを待って前進。これで十分です。ハイ。



このマップは序盤の数ターンが勝負。炎の剣がいらないっていうならそれでいいんだけど。

【トラキアちょっといい話❸】
アーチに突撃…「突撃」のスキルは諸刃の剣。戦闘がもう一度継続するため、必ずしもこちらが有利とは限らないのだ。そしてこのスキルを持ったセルフィナは、遠く離れたアーチにまで突撃する。一体どうやって…。

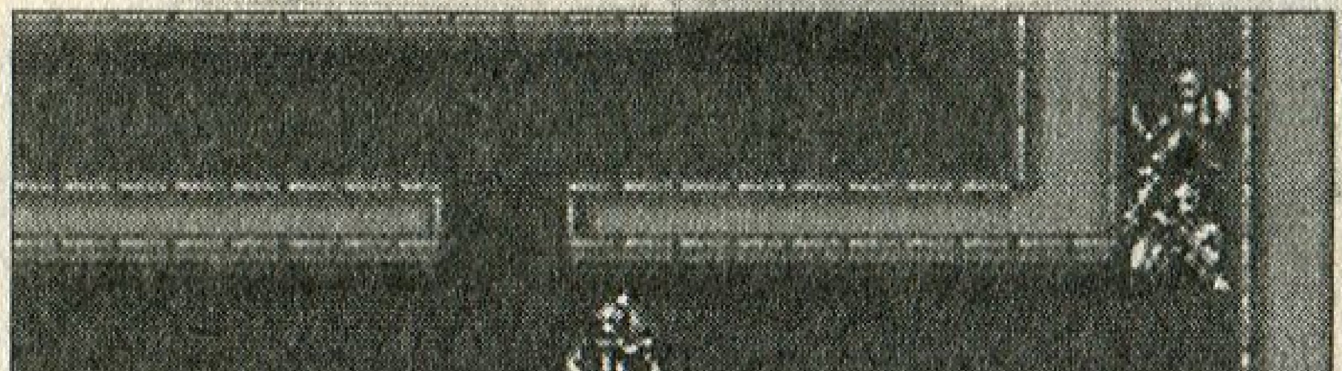
ダンディライオン

最強の杖「シーフの杖」の対応がカギ

第十二章（外伝）

　ゲームバランスを根本から覆すほど強力な「シーフの杖」。魔力さえ上回っていれば、ボスだろうがいかに強力な武器だろうが関係なく盗めてしまうという、シャレにならない杖である。これを持ったティナにどう対処するか、がこの面の重要ポイント。

　はっきり言って、正面から進んでいくのはかなり厳しい。シーフの杖で強い武器は盗まれるし、宝箱を盗んでいく盗賊は一杯いるし、ダンサーがいるため敵の攻撃範囲は広いし、トルードを捕まえるのも難しいと難問山積み。一つ一つなら、それほどでもないんだけど、全てを完璧に対処するのが厳しいんだな。「ピコーン！」と再行動されたらオシマイだし。ここは少しもったいないけど、ワープの杖を使って確実にクリアするほうがいいと思う。1ターン目にラーラをボスであるパーンの前にワープさせ、説得する。すると敵は逃走モードになるので攻撃してこなくなる。ただ、トルードが逃げようとするのを止めるためにもう一箇所、ポイントにキャラをワープさせることを忘れずに。あとは仲間になったばかりのパーンを使ってトルードを説得させ、盗賊連中で宝箱を開けていけばOKだ。ワープの杖を2回消費するけど、このマップでこなすべきことは確実に達成できるぞ。そして何より、シーフの杖が無傷で手に入るのが大きいのだ。



この面で思い知らされるシーフの「ぬすむ」のいやらしさ。意外とスピードが速いので、倒すのも苦労します。

第十四章 総攻撃

城外の民家二つは諦めよう

ここを完璧にやろうとしたらかなり苦労するはず。城外の二つの民家はすっぱり諦めよう。

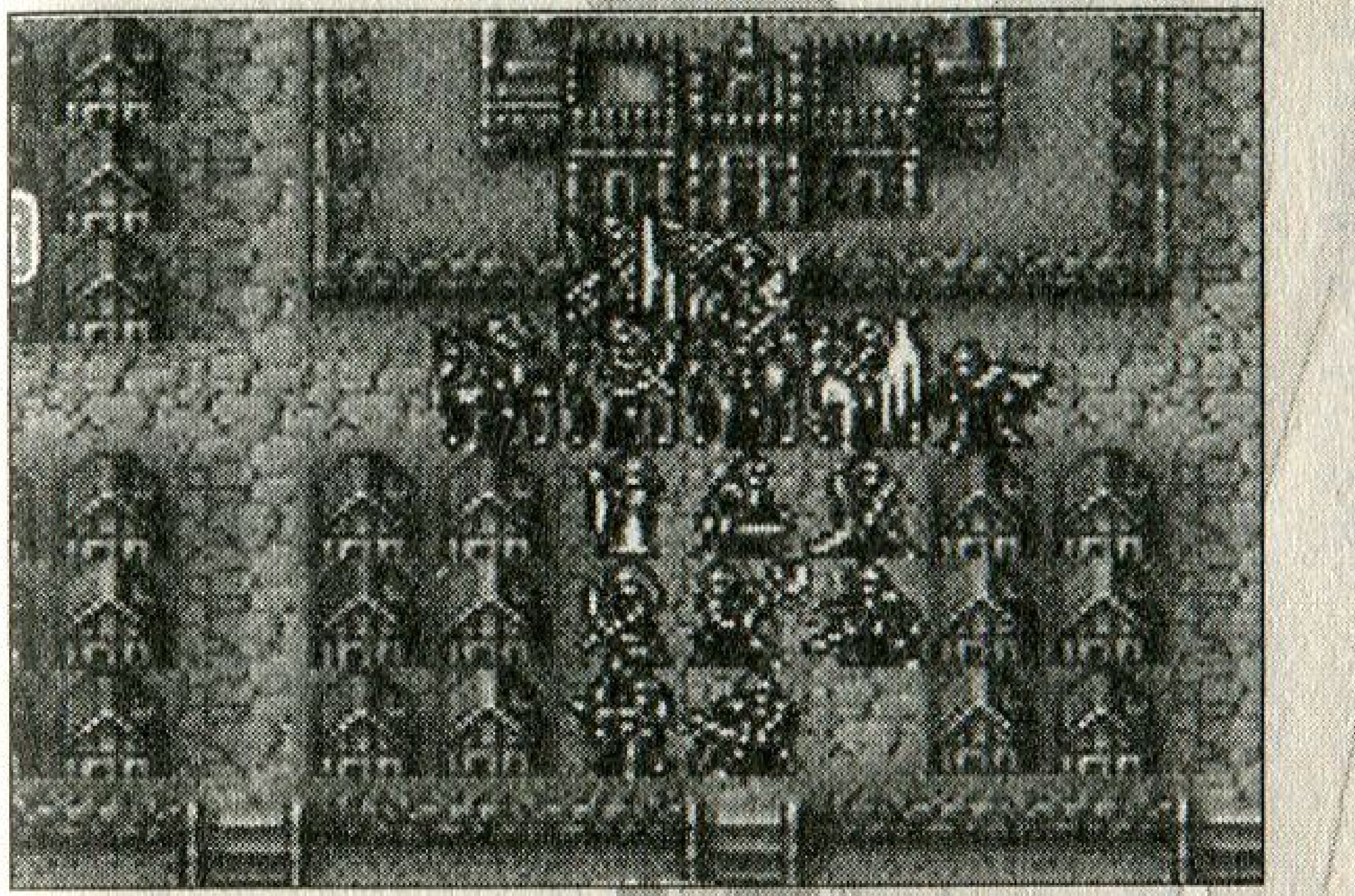
まず、ナンナで訪れなければいけない右上の民家に彼女とリーフを向かわせる。その下と左上、右下は馬ユニットで、左中は徒歩ユニットでも間に合う。

左下の民家は飛行ユニットで行こう。体格が軽くて強いキャラ（シヴァとかアスベルとか）を抱えたディーンだ。いったん真ん中のアーチ射程外に行き、次のターンで民家の上に下ろして戻る（ディーンなら再行動も期待でき、その場合は1ターン目で民家に下ろせる）。これなら飛行ユニットがアーチの射程に入ることなく、安全に城内の民家を全て訪れることができる。ディーンがそのまま民家に下りてしまうのもいい。

この後は、徹底的に防戦しよう。

私の場合、中央階段下にアスベルを配置した。この位置だと、3方向の敵がほぼ間違いなくアスベル一人に来てくれるのだ。ここは「怒り」か「待ち伏せ」を持った強いキャラならばいい。

しかし倒しきれないと、左右に敵が流れる。こいつらは回避率の高いキャラで対処しよう。城門近くにエダを配置しておいて、ちまちまと攻撃しては戻る、ということを繰り返すとレベルアップもできる。



真ん中の階段の、下に最強キャラを配置するのがポイント。たぶん、全滅させてくれる。

第十六章（東ルート） 暗黒の森

強い武器を確実にゲットすること

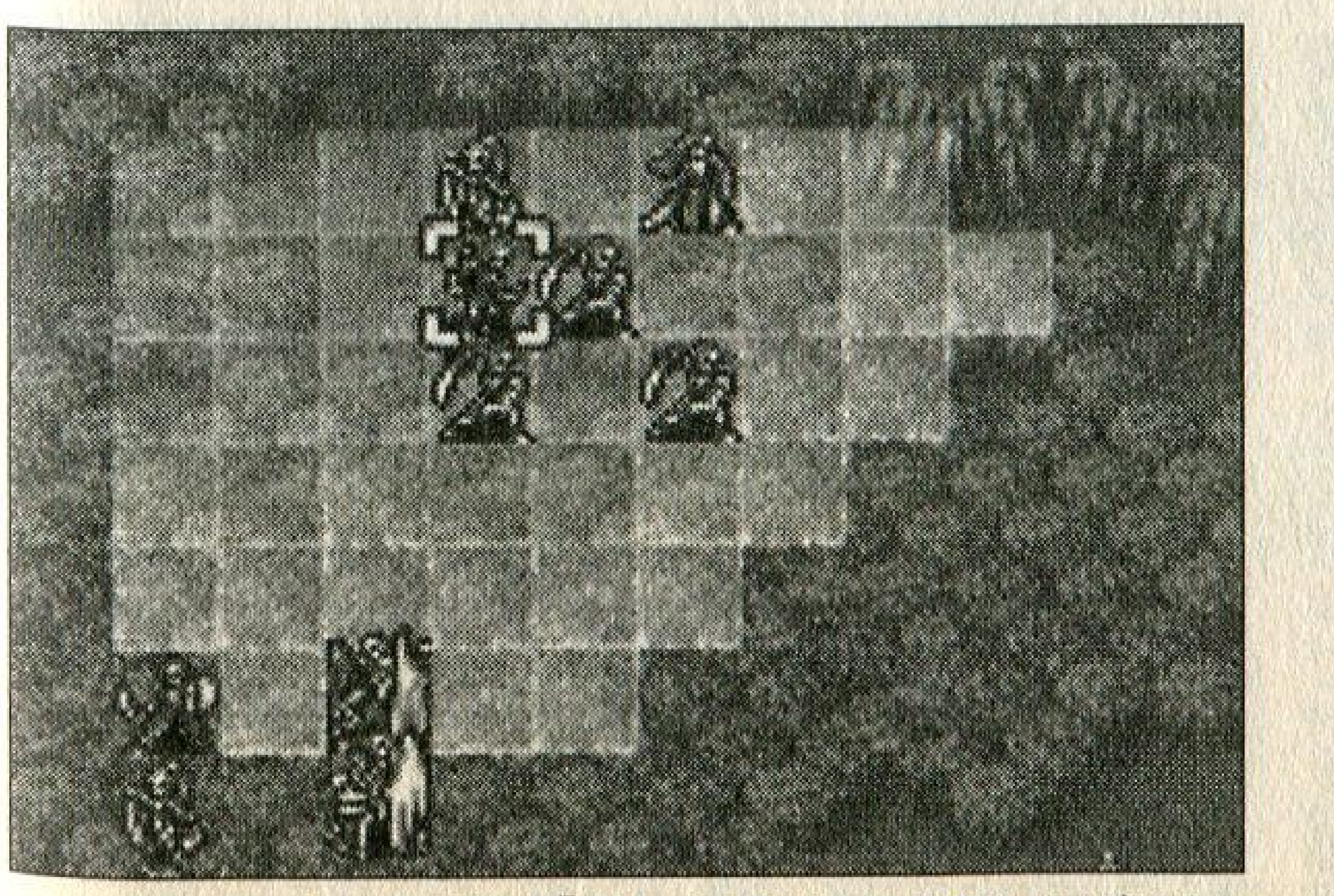
16章と17章は、15章の東と西の選択で、二つのルートがある。難易度的にはそれほど大差はないのだが、仲間になるキャラクター・手に入る武器が異なる。こっちが得！ と強くは言えないのだが、オーシンを主戦力と使っているなら話は別。絶対に東ルートに行ったほうがいい。それは専用武器である「プージ」が手に入るからだ。

その16章（東）の舞台は森に覆われたマップ。なのでどうしても移動は遅くなるし、その上、通行不可の深い森が迷路を作るように張り巡らされているので、かなり行軍しにくい。しかもいかにも誰かが止まりそうな位置にワープポイントがあったりするし…。

まず問題なのがバーサクの杖。とは言っても3回だけだし、かけてくるユニットも何回かやれば想定できるので、あらかじめそのユニットのそばにレストの杖を使えるキャラをおいておけばOK。

続いてリワープしてくるサラをどうやって仲間にするか。これはワープする位置が決まっているので、その場所を調べておけば問題ない。オススメの位置はマップの中央下段、やや右よりの位置にワープして来た時だ。

あとはリワープしてくるダークマージの対応。森の中なので命中率が低くなる。こちらの命中率80％の攻撃が外れて、敵の10％の攻撃が当ったりするという納得いかないことが何かと発生するこのゲーム。毒には注意すること。



この面の最大の敵は「森」。進みにくくてイライラするし、間違いなく当たっていた攻撃が、ここでは外れるし…。

王都解放

体格18のキャラはいるか?

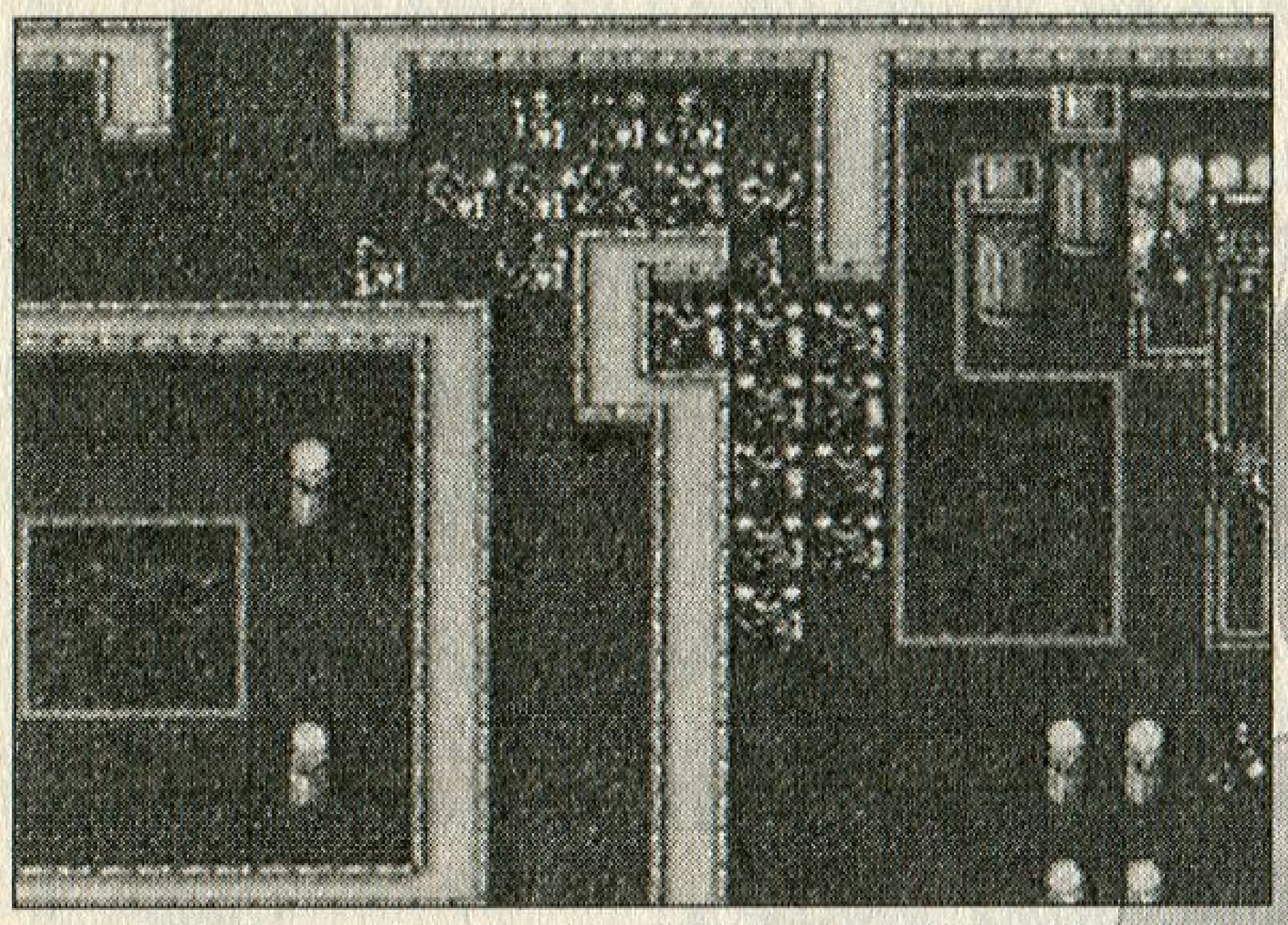
第十八章

初期配置は結構重要。まず、踊り子は左。これは宝箱を取りに行くのと、人質との「お見合い」をさせるのに使うからだ。右の宝箱は、さくっとワープを使ってしまおう。余分な援軍が出てこないように、階段は塞ぐ。下の宝箱の間の階段は、壁のこちら側に敵の攻撃耐えられ、かつ敵を倒してしまわないユニットを配置しておけば、敵が勝手に増援ポイントを塞いでくれるのだ。

さて、右側のレンスター兵を生かしておくとメンバーズカードがもらえる。宝箱さえ確保していればゆっくり進軍してOKなので、じっくり捕獲していこう。

さて、お見合いは左上の扉付近と、人質がいた所の扉付近の、2ヵ所が候補になる。安全性という意味では後者だが、前者でも問題はないはず。…というか、本当に安全に進めようと思ったら、体格18程度のキャラクターが絶対に必要になるのだ（改心して中立になったアーマーを担いでどかすため）。この条件が満たされていないかぎり、どこかしら不安要素は残ると思って欲しい。

それとこのマップで馬（鳥）ユニットを大量に参加させると、次の19章で泣きを見るので要注意。彼らは19章では徒歩での参戦となるが、馬に乗ってるヒマがないのだこの章は。



人質がいた部屋までおびき出すのがめんどうなら、ここでも大丈夫。踊り子大活躍。

渡河作戦

正面から突っ込むのは無謀です

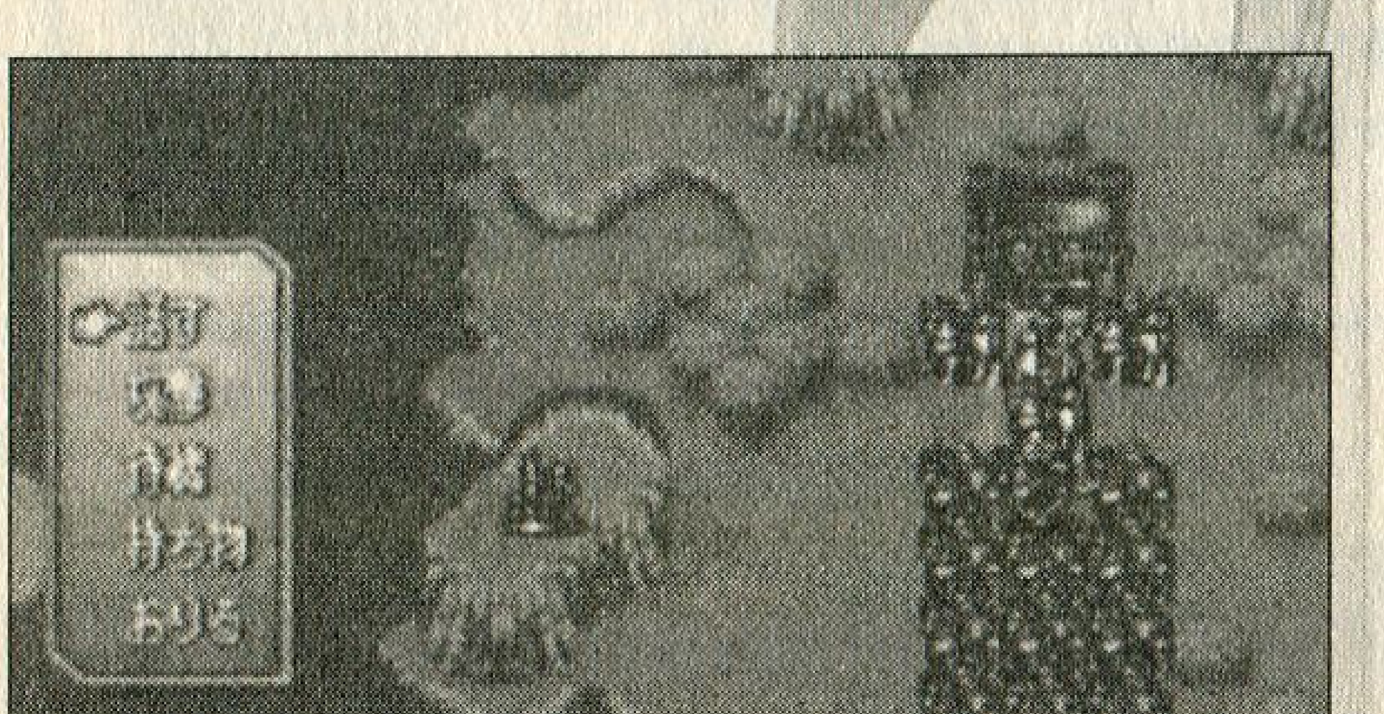
第二十二章

西ルートを通ってきた人なら、一度は苦しめられたサイアスの指揮能力「☆10」に再び出合ってしまう章。それだけでもキツイのにラインハルトという強力な敵がいるのがヤバイ。ボスも含めると☆19個。全体で57%分、敵の命中率が上がってしまうのだ。はっきり言って、まともに突っ込むとほとんど勝ち目はないと思う。

実は40ターン待つとサイアスは自動的に帰ってしまうのだが、それはあまり格好良くない気もするので、違う手段を紹介しよう。

まずオルエンをワープの杖でラインハルトの前に送って会話をする。するとそのターンでイベントが発生して、サイアスはいなくなってしまうのだ。もちろん、オルエンはレスキューの杖ですぐに戻すこと。ただ、この場合は進軍コースの橋が落とされてしまう。飛行系のユニットを使いピストン輸送をするしかないのだが、そこに増援部隊が来てしまうので対応が難しい。多少ターン数はかかるが、下のシューターに対処しつつ、増援部隊が出なくなるのを待つのが固いやり方だ。その後に突っ込んでくるラインハルトさえ倒してしまえばあとは怖いものはない。とっとと、クリアしてしまおう。

それにしてもオルエンって優遇されているキャラだよなあ。専用武器のダイムサンダは強力な上に、最強の剣といえる聖なる剣までもらえるんだから…。



いきなり敵の大将の前にワープ。あらかじめスペースも空いてるし、これを使わない手はないでしょう。

【トラキアちょっといい話⑤】**担ぐ・捕らえる・物交換**…敵を捕虜にして身ぐるみはいで放り出す。冷静にその図を想像すると、単なる追いはぎのようにしか思えない。ハイソサエティが多かった前作と違い、一般市民が大多数の本作では、軍の金銭的状況もシビアなのだろうか。実は「追いはぎゲー」なのかも。

キャラクター紹介

『トラキア776』に登場するキャラクターを、編集部員津田と奥山が、それぞれ使用したキャラを中心に愛をこめて語りつくす！

サイアス

指揮力の謎！　そんなにリーフ軍が嫌なのか!?

クラス◆ハイプリースト

最初は敵として現れ、驚異的な指揮力を見せつけたサイアス。17章西で指揮力☆10個ついた彼に、なんどブチ殺されたことか…。しかしサイアスの指揮力は、敵だと10なのに、味方になるにつれて5→3と落ちている。率にして実にその差は21％。仲間にするのに2択を迫られたセティ（というか彼の持つ反則最強武器フォルセティ）と全然つりあいが取れてない。本作の中で彼ほど「詐欺だ！」と思わせてくれたキャラはいないだろう。

しかしあえて茨の道を突き進んでこそFE信者。私の場合、セティが出現する範囲内に入らないまま敵を倒し、アスベルをワープで送ってボスを殺り、直後にリーフもワープで送って城を制圧した。だってフォルセティはアーサーが使ってないと嫌なんだもん。いいんだよバカでさ。　（奥山）



カリン

何気に対魔法戦ではかなり役立ちます

クラス◆ペガサスライダー

中盤までは唯一の飛行ユニットなので、ぜひとも大事に育てたいユニットの一つ。エムブレム伝統の機動力を活かした戦法だけでなく、今回から「かつぐ」という他のユニットを乗せて移動させるコマンドが追加されたので、重要度はさらにアップしていると言っていいでしょう。攻撃力はやや低いのですが、魔力が意外なほど高く上がり、魔法攻撃が激しい終盤でもかなり活躍してくれます。強い武器が持てるように剣のスキルはしっかりとあげておくのが大事。

キャラクター的には、いかにもな、明るく元気で性格良さそう系。前作のペガサスナイトと同じような印象だったので従姉妹かと思ってしまいました。それにしても、一見軽そうな男にひっかかるのって、シレジア騎士団の伝統なんでしょうか？　（津田）



スルーフ

陰の薄い、オトコ杖使いに愛の手をっ！

クラス◆プリースト

彼はそもそも西ルートでしか登場しない。しかも、いくら杖レベルAとはいえ、なみ居る女性杖使いをしっかり育ててさえいれば、こんなところで登場する彼を使う必要などないのだ。

しかし本作で杖は大変重要。杖Aのキャラが何人いるかでかなり難易度が変わってくる。私が彼を使い続けたのは、決してそのクソ真面目そうな美貌に惚れたからではないのだよ。彼を含めてサフィ、サイアス、サラと4人の杖Aキャラを駆使して、ワープだのリワープだのバサークだのを使い放題でゲームを進めたというわけだ。

クラスチェンジをしないと魔力が低いのが難点だが、そこは聖水で補ってなんとか。そうすれば、使える武器が杖のみ（しかもA）という、「生涯武器は杖一本」というキャラのできあがり。いいでしょ、職人ぽくて。　（奥山）



フェルグス

攻守両面に秀でた万能キャラクター

クラス◆フリーナイト

これという強い特徴はないんだけど、登場時から終盤まで主力として使っていける、非常にバランスのとれたキャラクター（前作の１万ゴールドの男と同じ職種なのに何故にこうも違うんだろう？）。剣のスキルが高いので「ゆうしゃの剣」を渡しておけばリーフと二人で、人数が少なくて何かと心細い４～７章を突破するさいに大活躍してくれるし、その後も、もう一人出すなら、という感じでとにかく出撃回数が多いでしょう。移動力を活かして攻撃の先頭に立ったりサポートに回ったりできるし、ＨＰが高めなので弱い武器を持たせておけば壁にもできる。もちろん、「かつぐ」ことが必要なときにも重宝します。

登場していきなりカリンと相互支援関係なのは納得いかないけど、優秀だから許してあげる。　（津田）



【トラキアちょっといい話⑥】ヨツムンガンド・大盾…前作で敵だけが使えたこれらの武器やスキル。ずるいや！と思っていたら本作では味方も使えるようになった。けれどヨツムンガンドは敵にやられるとあんなにイヤなのに、使ってみるとあまりのヘボさに愕然。大盾は欲しいキャラについてないし…ダメじゃん。

【トラキアちょっといい話⑦】大槻ケ○ジ…その顔立ちがあまりにもそっくりなため、こういうアダナで呼ばれていたセイラム。これで顔の模様があったら完璧だったんだけど…。

アスベル

マリータより強い！ 文句ナシの最強キャラ

クラス◆マージ

序盤唯一の魔法使いということで、たいていのプレイヤーに優遇されるだろう彼だが、そりゃもう本気で育てる事をオススメする。

グラフカリバーは温存し、連続スキル発動による魔法のムダ遣いを防ぐために、「待ち伏せ」でなく「怒り」を付け、可能な限り「太陽剣」もつける。そうすると、クラスチェンジ後は杖も使えるため、マリータやシヴァと並ぶ最前線キャラが誕生するのだ。9章で山荘に向かう敵、11章外伝での挟み撃ち、21章のドラゴンと増援部隊など、彼一人で何とかしてくれる場面には事欠かない。当然、間接攻撃可だからボス暗殺にも最適なキャラだ。そしていざとなれば専用武器のグラフカリバーに頼る。うーん素晴らしい。これ以上のキャラがいるか？　いや、いるわけがない（断言）。

私の場合、何を血迷ったか「太陽剣」をマリータにつけてしまったのだが、それでもアスベルの強さは本物だった。最終面は彼がいなければ絶対にクリアできなかっただろう（詳細は91ページ）。決して彼が一途で可憐な少年でしかも風の魔法使いだったから、贔屓してるわけじゃないのだ…信じてくれ。（奥山）



オーシン

エムブレムの革命児!? 使えすぎる斧使い！

クラス◆アクスファイター

専用武器「プージ」のあまりにも強烈な性能によって、「斧使い＝使えない」というシリーズの定説を覆してくれた、素晴らしいキャラクター。プージはておの（威力はそこそこだが重くて命中率が低い）と同じく直接・間接攻撃ができるのですが、命中率・威力ともに高い上に必殺の発生率が高くて、とにかく強い。専用武器といいつつも何故か16章（東）で再び入手することができるので、ある程度は使用回数を気にせずに使っていけるという点も他の専用武器にない利点でしょう。オーシン自身は「スピード」「技」のパラメーターが高めのため、けっこう攻撃をかわしてくれます。そしてプージの必殺の一撃!! こんな光景がエムブレムであっていいのか、という気分にさせられます。序盤から一緒に闘い続けるタニアの支援効果の影響も大きいかもね。

魔力が低めなので終盤はややツライですが、それでも十分主戦力でしょう。ちなみにタニアとは幼馴染の関係。8章外伝で見られる二人の再会イベントは赤面モノなので必ず見るように。（津田）



カリオン

地味キャラ一般市民の 代表格なのだよ!!

クラス◆ソシアルナイト

「あれ、キャラ紹介4人だよね…一人足りない」とこの原稿を書くまでに、毎度毎度忘れられていた悲劇のキャラクター、カリオン。好きなんじゃないのか！　使ってたんじゃないのか!!　とは自分でも思うのだが、やっぱりイマイチ影が薄いというのは否めない事実。その割に、イラストのポーズの良さから主人公を差し置いてこの本の表紙を飾ってるが。

専用武器もなく（9章でエリートの剣が手に入るが、専用じゃないし…）、スキルもぱっとしない彼。しかし使っていてどーも数値以上の働きをしてくれるというか、やたらに成長がいいと思ったのだ。

馬乗りで槍も剣も使えるマルチプレイヤー。一般市民ということで、これでもかというほど「書」を持たせていたらアラ不思議。パラディンLv.7の段階で、MAXになったパラメータが四つもあるのだ。これでもうちょっとスキルが良かったらなあ…。気合で「連続」をつけたけれど、主力キャラとしてはこれでようやく基本。どちらかというと、アスベルやマリータなどの主力の疲労度を上げないために、ザコ掃討担当として最適だったのかも。（奥山）



マリータ

このケタ違いの能力… 制作者の贔屓かしら？

クラス◆ソードファイター

オグマ・ナバールの再来か？　と思わせたシヴァがイマイチ（私の場合。うまく育てば、やはりそれなりに強い）だったので、今回は強い剣士がいないのかなあと思っていたら、いきなり来ました。12章で登場。レベル1からなので最初は育てるのがちょっと難しいかと思いきや、専用武器・マリータの剣があるのでなんの苦労もありません。強くなるとマリータの剣を使う必要がほとんどなくなるので、最初から遠慮なく使っていきましょう。とにかく成長率は高いし、何より持っているスキルが「月光剣」「流星剣」（15章で習得）とやたらに殺傷能力の高いものばかり。一人キラキラと光りまくって敵をなぎ倒していくその姿は、終盤になればなるほど頼りになってくるでしょう…というか、育てていないとクリアはかなり困難かと。ユニットとして登場するのは中盤からですが、1章でナンナと一緒に連れ去られたり5章で洗脳されて母親エーヴェルに襲い掛かったり、終盤ではガルザスの説得という重要なシーンもあったりして、物語的にもかなり目立ちます。制作者に優遇されていますねえ。（津田）



最終面攻略 津田編

バランス第一。やっぱり、みんなで戦いたいじゃん。

それぞれの特性を活かして弱点を補い合う。初期配置がかなり厳しいけど、分散した敵を一気に攻めこめるのは気持ち良いぞ。

初期配置さえうまくいけば、あとは簡単

基本的にバランス良く育てるのが好きなんですよ、私。どんなゲームをやっても一点豪華主義的なプレイはできなくって。そんなわけでトラキアも色んなキャラを万遍なく育てていきました。剣・槍・斧・弓・魔法・杖、それぞれのマスタークラスに加え、飛行系・騎士系のスペシャリストも万全。…それだけに、いつも最終章が城内（乗り物から下ろされる）っていうのがちょっと納得いかないんだけどね。シーフの強さに気付くのが遅くて、リフィスやティナを育て損ねたのは痛いけど、ほかのユニット的バランスは完璧でしょう。

というわけで、最終章では各支援効果をばっちり期待できる陣形が組めるのであります。オーシン&タニアの俺的トラキアベストカップルにはじまり、リーフ&ナンナ、フェルグス&カリン、ガルザス&マリータ、パーン&ラーラと、見合い好きのおばちゃんのごとく巧みに配置。隣の女性と異なり素直な私は、公式の設定・カップルをそのまま使うことになんのためらいもございませんので。

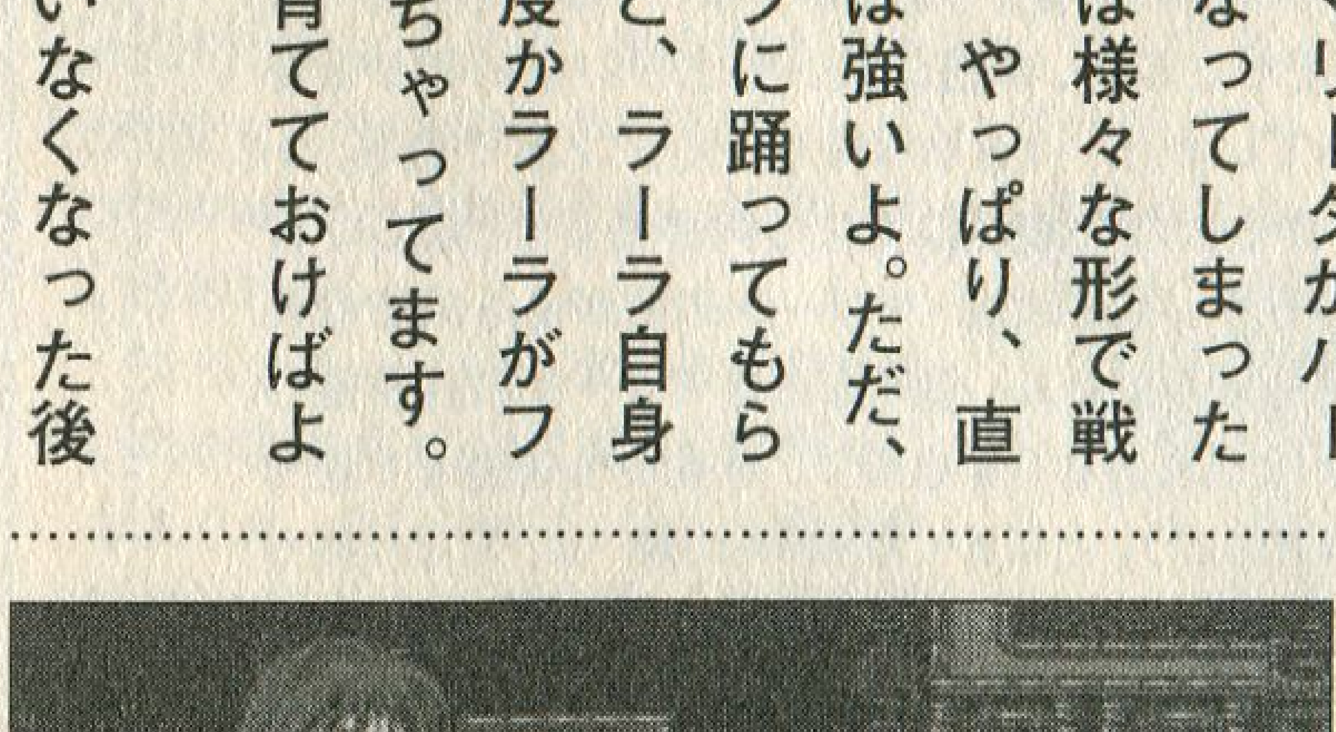
ま、実際は鍵の数の関係でパーンとラーラは別々になってしまいましたけど、おかげで6箇所ある魔方陣のうち、4箇所を同時制圧。支援効果に加えて、それぞれが強力な専用武器や2回攻撃できる武器を持っているので、まったく危なげありません。フェルグス担当のところが場合によっては失敗するかもしれないけど、1～2ターン目だからリセットしてやり直してもそんなに辛くないし。残ったところはセティ様にリワープの杖を使っていただいて、サクっと倒してもらいました。にしても、フォルセティは強すぎですな。ヘタすりゃ一人で全部倒してしまいそうです。

他に活躍したのはプージ、じゃなくてオーシン。マリータがバーサク攻撃の対象になってしまったので、彼には序盤は様々な形で戦ってもらいました。やっぱり、直接・間接攻撃兼用は強いよ。ただ、移動する際にラーラに踊ってもらっていたんですけど、ラーラ自身のHPが低く、何度かラーラがフエンリルにやられちゃってます。事前にもう少し、育てておけばよかったかな。

敵の魔法部隊がいなくなった後は、マリータの一人舞台。バーサーカー八人をすべて、反撃のみで、ノーダメージで撃破。鬼です。

とどめはもちろん、セティ様で。最後の玉座の前にいるヘル使いのダークマージ部隊をものともせずに必殺フォルセティ炸裂しまくり。ラスボスのストーンの魔法を食らう間もなくあっさり終了です。

それにしても、リーフって最後まで活躍の場がなかったんですけど…（せめて、ブラキの剣ぐらいリーフ専用にしてもいいのでは）。



とにかく頼りになるマリータ。支援効果をつければ、最終面でもまず負けません。

最終面攻略 奥山編

アスベルさん、殺っちゃってくださいッ!!

風の最強魔法〈フォルセティ〉を持ったセティ〉を仲間にせずにやってきた最終章。扉の鍵もなくて、一体どうやってクリアするのだろう!?

〈フォルセティ〉なんて要らないよッ!!

いよいよ最終章…。23章にて、「レヴィンの息子はアーサーじゃなきゃイヤ」という理由だけでセティを登場すらさせなかった私。代わりのサイアスの能力は、セティの持つ最強魔法〈フォルセティ〉に比べれば役立たずもいいところだが、育ちきったアスベルさえいれば十分！

…と思ったんだケドね。なんだかアイテム欄を見たら、ないのよ、鍵が。「扉の鍵」は使いきったらしくゼロ、「盗賊の鍵」もどこかで取られたのか一つしかないという状況にさーっと青ざめた。最終面って扉が六つあるんですけど…。ここに六人同時に立たせないといけないんでしょ？

良く見ると、一つ一つの部屋の中の敵が扉の鍵を持っていることがわかった。ということは、中に入ってこの鍵を奪えば扉は開く。問題はどうやって、「扉を開けずに中に入るか」だけど…。

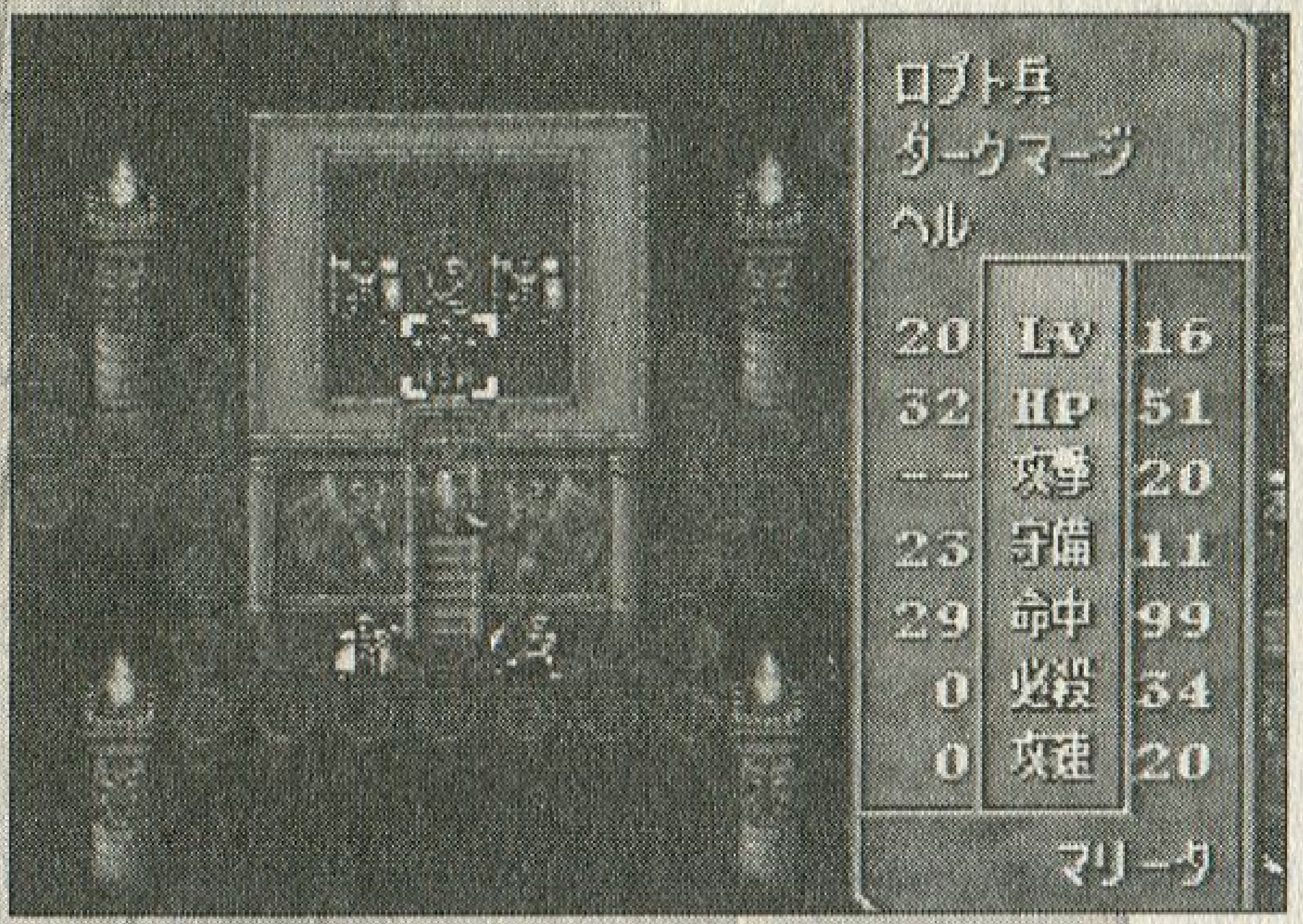
はっ、こんなときこそ役に立つんじゃないか、この、杖Aの皆さんたちがっ。

鍵がなくてもワープの杖があるさ！

まず、右下にアスベルとスルーフ、左下にマリータとガルザスとサイアス、中上にサフィが配置されるようにする。

1ターン目。サイアス、サラ、リノアン、サフィでスリープ（サイレス）を使って上三つと下中のダークマージを黙らせる。左下はマリータ、右下はアスベルの間接攻撃でダークマージを倒す。

敵のターン。たぶん最も恐ろしい右上の敵エルフがバサークをかけてくる。私の場合左下のガルザスに来たので、これは次のターン、隣にいるサイアスが速攻でレストだ。3ターン続ければバサークの杖はなくなってしまう。



こちら側はマリータで、右はアスベルでざっくり倒してもらう。彼らにかかれば瞬殺。

さて2ターン目、ここからアスベル君の大奮闘記が始まるのだ。まず、スルーフが中上の魔方陣の上にアスベルをワープさせる。このときアスベルは未行動だったので、着いた途端に左右のザコの一人を倒し、サフィはバサークを右上のザコにかけて同士討ちを狙う。敵のターン、当然中上のツヴァイはアスベルという突然の闖入者に向かってくるが、怒りのアスベルの敵じゃない。そしてアスベルは鍵を奪い、中から堂々と出てくるという寸法だ。そして待ち構えていたサフィがアスベルを左上にワープ、そこが終わったらまた、待ち構えたサフィで右上に…。

六つのうち四つの部屋をアスベルが一人で片を付けてくれた。無理に扉を開けなくても、リワープ要員が四人いるというのも強み。

もちろん最後のバーサーカーやボスもアスベル君の一撫でで全て終わった。やっぱり魔法使い最高！ 彼らがいればほかには何も要らないねっ（コーナーが違う、本も違う）。

【トラキアちょっといい話⑨】ファイアーエムブレム トラキア776を遊びつくす本…ていうのが出したいなあと思ったり。出したい、作りたい、原稿書きたい…んですよ、でも…。まあ多くは語るまい。

制作者インタビュー

カ ス タ ム ロ ボ



見城こうじ *kouji kenjyo*

ささきしげお *shigeo sasaki*



ジ ェ ッ ト コ ー ス タ ー ド リ ー ム

服部博文 *hirofumi hattori*



株式会社ノイズ　代表取締役
見城こうじ

株式会社ノイズ　デザイナー
ささきしげお

対戦アクションの深さに関しては自信があります

簡単操作で本格的な対戦アクションを味わえる『カスタムロボ』。3年もの歳月をかけて作られたコダワリの1本だ。その制作者であるディレクター見城氏と、バトルシステムディレクターのささき氏にお話をうかがってきた。

ゲームライターからゲーム制作者へ

まず、見城さんに話をお聞きしたいんですけど、お名前をうかがって「なんかの雑誌で見たお名前だ」と思いまして（笑）。どういう経緯で「ベーマガ」（※1）の仕事を始められたんですか？

―見城氏（以下、見）：高校時代に「サン電子」でアルバイトをしてた時に手塚一郎君（※2）と出会いまして、それで彼と一緒に「BGM」っていう名前のゲームの同人誌を作ってたんです。で、その中でゲームブックの簡略版みたいなのを手塚君が作って、あちこちのゲームメーカーとか出版社にその同人誌をお配りしたら、当時の「ベーマガ」の編集長さんの目に止まって。それが始まりですね。それでいつの間にかゲームライターをやってみないかという話になったんです。

アーケード寄りの記事を書いていらっしゃいましたよね。

―見：好きだったんです。パソコンもやってましたけどね。MZ700からPC88 mark-Ⅱですか（笑）。でも、やっぱり当時アーケードが花形というイメージを僕は持ってて、そっちの方が好きでしたね。

それで、次にナムコに入社（※3）されましたよね。なぜナムコを出て独立されることになったんですか？

―見：特に不満があったわけではないんですけど、コンシューマをやりたいなという思いが強くなったのと、あと当時、自分の中でアーケードゲーム制作に行き詰まりを感じていたんです。環境も場所も変えて、舞台もコンシューマに移して新しいものを作りたいなと強く思って、それでいろんな人に声をかけて「会社を作りましょう」と。

それでノイズを設立されたわけですか。

―見：そうですね。確か、会社が設立されたのがN64が発売される直前くらいだったんですよね。

―ささき氏（以下、さ）：96年ですね。

アレ？　これが1本目…ですよね？



見城こうじ（写真上）
ゲームライター～（株）ナムコを経て（株）ノイズを設立。本作ではディレクションとシナリオを務める。

ささきしげお（写真下）
（株）ノイズ所属。デザイナー。『カスタムロボ』ではグラフィック、バトルシステムディレクションを担当。

※1：一世代を築いたパソコン雑誌「マイコンベーシックマガジン」の略称。見城氏を始め、山下章氏やベニー松山氏、手塚一郎氏など多くの著名ライターを輩出した。
※2：もともとはゲームライターだが、他に、ゲームシナリオやゲームデザインを手がけるなど幅広い活動をしている。
※3：ちなみに見城氏が入社して手掛けた作品は『コズモギャング・ザ・ビデオ』『コズモギャング・ザ・パズル』などを含めたアーケード7作品。なんでも『～パズル』は見城氏のお気に入りとか。

—さ：ちょっとかかりすぎましたね（笑）。

試行錯誤の連続　職人技的なバランス調整

では『カスタムロボ』を作った経緯を教えてください。

—見：最初はメンバー全員で「どんなゲームを作ろうか」って一から考えたんですね。その中でプログラマが今の『カスタムロボ』の原型となる三人称視点の対戦シューティングを出したんです。それを見た瞬間にこれは製品として潜在能力が高いぞと感じるものがあって、これでいこうと。

そこから3年くらいかかっていますが、どのようなご苦労があったのですか？

—さ：最初、動いて体力を削り合うところまではあったんですけど、あと何をプラスしたらいいのかっていうので、見城が「カスタマイズ」があったらいいんじゃないかと。でも、ゲーム性の細かいところでは実はなんにも決まってなくって…。

—見：「こういうのが人に喜ばれるはずだ」みたいなところからスタートしたんで（笑）。当時は演出もぜんぜん入ってなかったし、3人称視点ということでキャラクターも小さめに映るので「地味」っていうのがあったんですね。でも逆にそれはラジコンやおもちゃを操作する感覚、まさに小型ロボットを動かすっていうのに似合ってるだろうなと。そこからはトントン拍子に「これはカスタマイズだろうな」ということになったんです。

あの操作感、ボタンの設定なんかも徐々にシェイプアップされていったんですか？

—見：かなり試行錯誤がありましたねー。

k o u j i　k e n j y o

—さ：最初はZトリガーでしゃがんでたりしたんですよ。それでBを押すとポットが出たりとか（笑）。

—見：その前はね、逆に単純すぎたっていう時期があって。「ややこしいゲームは作りたくない」っていうのが絶対あったんです。だから最初シンプルにしようという気持ちが強すぎて…。そういうのに時間がかかり過ぎちゃいました。でもそこまでいったときにようやくゲーム性が見えたっていう気がしたんです。かなり苦労したところですね。

このゲームの一つの目玉に「カスタマイズ」できるっていうのがありますけど、この辺はすごい数がありますよね。つめ込むだけつめ込んだっていう感じなんですか？

—さ：一度ひととおり試してみて、「これは強すぎるな」とか「これは使えんわ」みたいなのは全部抜いて、ホントに適正なものだけ残した感じですね。

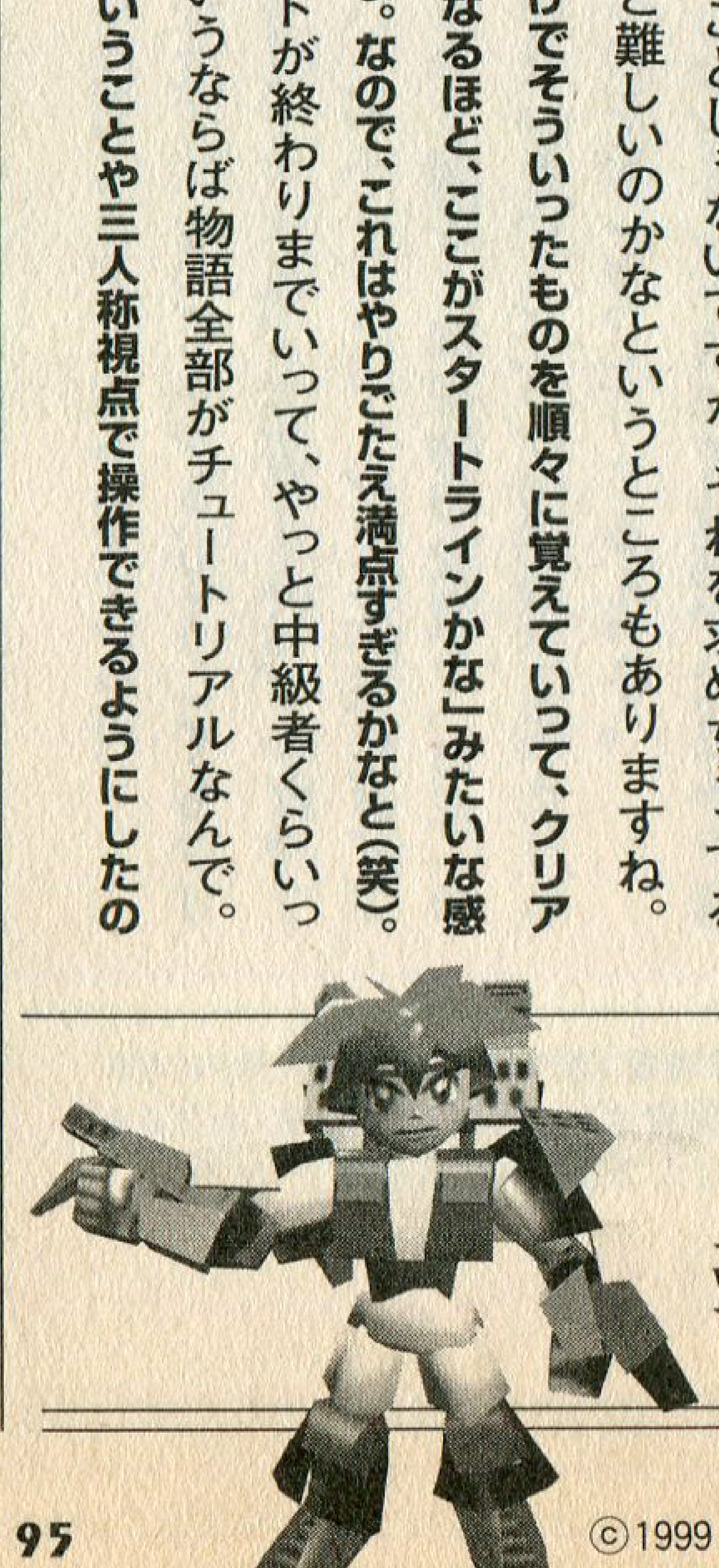
どのボムがここにふさわしいのかというのがなかなかつかめなかったんで、ちょっと数が多いなという感じはしたんですが。

—さ：操作は単純なんだけれど、プレイヤーに求めていることは結構複雑なのかな？　戦術やカスタマイズって、結局すべてを網羅してからやっとできることじゃないですか。それを求めちゃってるんで、その辺がちょっと難しいのかなというところもありますね。

物語があるおかげでそういったものを順々に覚えていって、クリアした時点で「あ、なるほど、ここがスタートラインかな」みたいな感じがしたんですよ。なので、これはやりごたえ満点すぎるかなと（笑）。

—見：シナリオモードが終わりまでいって、やっと中級者くらいっていうところですね。いうならば物語全部がチュートリアルなんで。

ハードがN64ということや三人称視点で操作できるようにしたの



カスタムロボワールドを拡げていきたい

は、やはり低年齢層に向けてっていうのがあったのでしょうか。

——見：大人だって遊びやすいゲームがいいだろうというのはあったんで、ベースの部分では意識してませんが、細かいアレンジをするうえではかなり低年齢層でも問題がないように意識しましたね。難易度にしてもテキストにしても…。

ユーザー層はやはり…？

——見：小学生男子だけで8、9割いってるかもしれませんね。アンケートハガキを見ると下は低くて6、7歳、だいたい8〜12歳くらいの男の子で固まってました。

「速い」だけに惑わされると痛い目にあうので注意

ところで、武器の性能についてちょっとお聞きしたいんですけど、「ガトリングガン」（※4）がすごく強いイメージがあるんですよ。そういった特に強い武器とか組み合わせっていうのはありますか？

——さ：その辺に関してはすごく時間をかけて、やりすぎってくらいにバランス調整をしたので、そういうのはないと思いたいんですけど…。実は、ガトリングガンは命中率がすごい低いんですよ。だから、初弾を避けちゃうと、ほぼはずれます（笑）。

——見：一月に、小学館が主催しているワールドホビーフェアっていうイベントがあって、そこで『カスタムロボ』の勝ち抜き戦があったんですが、やっぱり小学生たちが最初にハマるのがそこなんですよ。足の速いロボを使ってガトリングとか、弾足の速い武器とか。でも決してそれが圧倒的に強いわけじゃなくって、見てるとポットやボムをうまく組み合わせて使えてない。本当はちゃんとボムを使って相手の足止めをしたり、いろいろと工夫次第なんですが…。

シナリオモードは力技でクリアできちゃいますからね。

——さ：ストーリー仕立てになってるから、どうしてもクリアが目的になっちゃうんですよね。このゲームはプレイヤーにガードの概念がないんで、3Dフィールドに本当にダイブする感覚というか、自分と相手と障害物の位置を「ロボ」の視点で考えないといけないというパズル的要素があったりして、結構それをつかむのが難しかったりするんです。

——見：要するに3Dフィールド含めて全部で仕込みを考えるみたいなゲーム性になってるんですよね。

——さ：シナリオモードを終えると「プレーンステージ」っていう障害物がないステージが出てくるんですけど、そこで遊ぶとぜんぜん面白くないんですよ（笑）。障害物ありきなんです。だから、ステージ自体、配置とかはかなり練り込みました。

——見：もともとステージをたくさん作りたいというのがあったんですけど、そうなるとある程度なんでもありっていう設定にしないとバリエーション作れないので、そこから「ホロセウム」っていう人工空間みたいなのが出てきたっていうのがあるんですよ。

じゃあ、中にはボツになったネタとかもありますか？

——さ：そうですね。武器はボツになってもそこからフィードバックして新しい武器として残った要素が多々あるんですけど、ステージはどうしようもないですからね。

——見：ステージは無駄だったよね（笑）。ゲーム性が固まるまでに時間があったので、その間デザイナーにいろいろ作ってもらったりしたんだけど、ゲーム性ができてないのにステージ作ってもしょうがないですよね（笑）。

——さ：でもその時からガードみたいなことは全くやめて

ステージとからめるっていう考えはあったんで、ゲーム性ができないにもかかわらず配置についての細かな指示が（笑）。

――見：どのぐらいの密度や高さのものが、どのぐらいあればいいんだみたいなのを実験したりとかね。

本当にいろんなステージが用意されてますよね。

――見：硬派ゲーマー寄りな意見では「ベーシックステージ」（※5）がいいっていうのが根強かったんですけど、それ言っちゃうとあまりにも堅いゲームになっちゃうし、そんなに上手くない人でも雰囲気を楽しんでもらいたいっていうのがあって。だから寿司とかケーキとかのステージは大事なんですよ（笑）。

とにかくにも対戦　友人や家族で楽しもう！

ちょっとシナリオの話もお伺いしたいんですけど、あれは最初に対戦アクションというのがあって、そのうえでストーリーがついたっていう形なんですか？

――見：もちろんそうです。「対戦を楽しむ」っていうのが最初から最後まで一貫してて。でもチュートリアルを丁寧にやりたいっていうのと、あとは単純でもいいから戦いのモチベーションを持たせてあげたかったというのがあって。そこはやっぱりずっとアーケードの開発をしてて、その辺を凝れなかったっていう怨念が入ってるんじゃないかって気がするんですけどね（笑）。だから楽しかったですね、作ってて。

なにか制作中におもしろいエピソードがありましたか？

――見：ロボがみんな人間の顔をしてるじゃないですか。で、今シナリオの中ではそれを使うコマンダーとロボが似てるという設定にしてるんですけど、最初はそうとは限らなかったんですよ。たとえばおじさんのコマンダーがあえて美少女ロボを使ってるとか（笑）。でも途中で、合わせた方がシナリオモードとバトルがリンクしていいんじゃないかという話が出て。あとは……本当は最初おじいちゃんロボってのはなかったり（笑）。デザイナーの一人がぜひおじいさんを入れたいって言っていつの間にか作ってた（笑）。で、結構キャラが立ったので、入っててよかったみたいな。

shigeo sasaki

ユーザーにはどんなふうに遊んでほしいですか？

――見：なによりも人と人とで対戦するのが一番面白いんで、ぜひ友だち集めてやってほしいということと、本当にこのロボとこのパーツが圧倒的に強いっていうのは絶対にないはずなので、いろいろと試行錯誤してくれれば。組み合わせによってかなりゲーム性が変わるんで、ぜひいろいろ試してほしいなと。

――さ：いやもう、対戦で盛り上がってください、それに尽きます（笑）。昨今のゲームってシナリオでエンディング見ちゃうと終わりじゃないですか。それはちょっと寂しいんで、ま、先も用意していますということで。

ところで、次回作っていうのは気の早い話なんですけど、予定とかって…？

――見：お陰様で『カスタムロボ』が好評なようなので、このカスタムロボワールドを拡げていく何かができればいいなってことは今考えているんですけど。

ウチの雑誌の読者は年齢層がすごく高いんですね。25歳くらいかな。なので、最後に大人の読者（笑）に向けて一言…。

――見：いわゆるアーケードゲームレベルの対戦アクションの深さ、ということに関しては僕らも自信を持ってお薦めできます。まずは手にとって遊んでみてください。

ありがとうございました。

※4：ロボが扱うガン。弾が速く連射する。ビギナーには序盤、魅力的に映ってしまうが…。続きは、インタビューで!!
※5：『カスタムロボ』に合わせた究極のステージ。そこから障害物を動かしたり、取り除くことは一切できないという基本にして究極の作り。京都竜安寺の石庭のようなもの。

有限会社びんぼうソフト　取締役社長

服部博文

最初は一人だって言わないでおいたんですよ

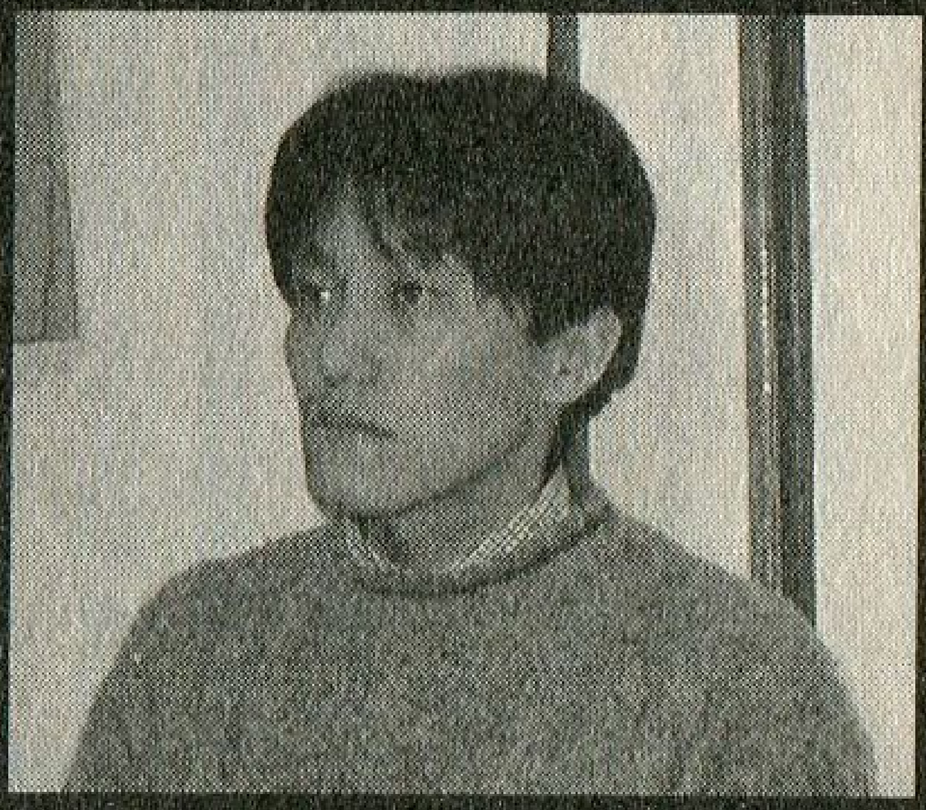
今回のSLG特集でも取り上げた『ジェットコースタードリーム』。実はこのソフト、服部氏が一人で制作されたのだという。どんな風にして制作を進めたのか、伺ってみた。

自分のやりたいことを冷静に考えたら、やっぱりゲームかな

服部さんは、どういうきっかけでゲーム制作を志したのでしょうか？

――実際にプログラムを始めたのが中学生くらいで、FM-7（※1）のBASICでいろいろゲームなどを作ってました。その頃はまだ、プロになろうとは思ってなかったんですが。

それで大学に入って、実は就職するギリギリまでゲーム業界に行こうとは思ってなかったんです。普通の銀行とかを受けてまして。でもギリギリになって、自分のやりたいことは何かなと冷静に考えたら、やっぱりゲームかなと。収入で言えば銀行とか保険業界がいいかなと思ったんですけど、やっぱり収入よりも自分のやりたいことを優先しようかなと思いまして。



はっとりひろふみ
有限会社びんぼうソフトの社長であり、また唯一の社員でもある。『ジェットコースタードリーム』が、びんぼうソフト初のタイトルとなる。

大学の頃もプログラムを？

――大学では…そうですね、高校の頃はプログラムから離れていたんですが、大学の授業でコンピューター概論というのをやりまして、それでPC98で久々にプログラムをやって、やっぱりプログラムは面白いなと。

その後はどこに就職をしたんですか？

――バンプレストの方に就職しました。SFCの『バトルピンボール』や『ゴーゴーアックマン』のお手伝いをして、本格的にメインプログラムをやったのはPSの『ジ・オープンゴルフ』です。

バンプレストを辞めて独立しようと思ったのはなぜですか？

――やっぱり、自分の作りたいものをいろいろ企画とか出してたんですけど、なかなか通らなかったので…それがやっぱり一番大きかったですね。

※1：富士通の8ビットパソコン。PC-88などと同時期に発売された。
※2：どちらもプロ用として使われることもある、有名なグラフィックツール。

マニュアルのイラストやジェット博士も自分で描きました

一人で独立しようというのは、最初から決めてたことなんですか？

——独立する時はそうですね。一人でやろうと。バンプレストにいた頃、空いた時間でいろいろ作ってたりもしてたんですよ。そういうのをやってるうちに、なんとなくできそうだなというのがありました。

一番最初は、一人だって言わないでおいたんですよ

それで、有限会社びんぼうソフトを立ち上げたわけですよね。立ち上げてからはどんなお仕事を？

——『ジェットコースタードリーム』が最初の仕事です。元々、発売もびんぼうソフトからするつもりだったんですよ。でも営業とかユーザーサポートとか広告とか、その辺の体制に問題があるんじゃないかとセガさんに言われまして。そこでボトムアップさんを紹介してもらい、販売の方をお願いしました。

やはりセガさんに企画を持ちこんだ時は、怪訝な顔をされたとか…

——一番最初は、一人だって言わないでおいたんですよ。で、本当は隠そうかなと思ったんですけど、開発機材の話になって「何台いりますか」と聞かれるわけですよね。そこで「一台です」って言うしかないじゃないですか。その時にバレました。

それで、「一人じゃ作業的に重くないですか」と言われたんですけど、でも、ある程度できたところでサンプルを見せたら、結構驚かれてたみたいですね。

開発環境などを伺いたいんですけど。

hirofumi hattori

DCというのは一人でも開発できるものなんでしょうか？

——開発環境はすごくいいと思いますよ。PSも結構作りやすいなと思ってたんですけど、それと比べ物にならないくらい便利ですね。PSはいろんな汎用ルーチンを作らないといけないんですけど、ライブラリが充実してるから自分で作る必要がほとんどない。

でも、プログラム部分はそれでいいとして、グラフィックなどは？

——グラフィックはまあ、2Dはフォトショップ（※2）で、3Dはライトウェーブ（※2）なんですけど。フォトショップはそれまで使ってたんで慣れてましたし、ライトウェーブもそれほど難しくはなかったですね。簡単に覚えられました。

赤塚不二夫とか藤子不二雄とかその辺のマンガが好きなんですよ

絵などは描かれるんですか？

——マニュアルのちょっとしたイラストや、作中の「ジェット博士」なども自分で描きました。絵は昔から好きでして、赤塚不二夫とか藤子不二雄とか。その辺のマンガが好きなんですよ。あのあたりの2、3頭身キャラとか、すごく好きですね。

ジェット博士って、妙にキャラが立ってますよね。書き割りの富士山をバックに「桜吹雪おおすぎじゃ！」とか。

——あのあたりが、我ながら馬鹿らしいなあと思いますけどね（笑）。コンセプトがとことん大げさにというのがあっ

たんで。

そういえば遊園地の名前なんかも変なのがついてますよね。落とし前をつけさせられる「おとしまえん」とか、身売りされる「みうりランド」とか…

——下らないですね、我ながら（笑）。まあいろいろ、遊園地の名前を10個くらい出して絞ったんですけど、そのままは使えないじゃないですか。だからもじるんですけど、その時に思いついたのがそういう下らない…落とし前とか…それでステージの名前がそうなったんで、内容もあんな感じに。

そもそも、「びんぼうソフト」という名前の由来はどこから？

——小学校2、3年のころに「びんぼう君」というマンガを描いてまして、それから来てますね。

昔から物を作ったりマンガを描いたりするのが好きだったんですか？

——図工が一番好きでした。一時は大学も美大に行こうと思った時期もありましたし、FM-7でプログラムを作ってた頃から、びんぼうソフトという名前を使ってました。

インパクト抜群ですよ。

——開発機材を買う時に領収書をもらうじゃないですか、その時に「びんぼうソフト」と言うとちょっと恥ずかしいですね。最初は口で言ってたんですけど、「ええ？」とか聞き返されるんですよ。そのたびに「びんぼうはひらがなで…」と説明するのが面倒なんですよ。途中からは紙に書いて財布に入れておいて、それを見せるようにしてます（笑）。

仮想世界でジェットコースターに乗れたら楽しそうだなぁ、と

そもそも、ジェットコースターを題材にしようと思ったのはなぜですか？ジェットコースターに思い入れがあったとか…

——思い入れというほどものは…

じゃあジェットコースターというのはあくまでもゲームのアイディアで？

——まあ、ひらめきで。仮想世界でジェットコースターに乗れたら楽しそうだなぁ、と。

今までも「テーマパーク」みたいな遊園地全体のSLGがありましたが、テーマをジェットコースターに絞ったのは？

——あんまりややこしくなってもあれかな、というのもありましたし。

でも、自由度は非常に高いですよね。条件付けも厳しくないし。

——まあ、ゲームですから、ゲーム性を持たせるという意味では「目的」というのが必要になってきますけど、条件を厳しくしてもあんまり楽しくないんじゃないかなと思いまして。その辺のバランスも難しかったんですけど、まあいろんなライトユーザーというかゲーム初心者でも楽しめるような感じで、難易度を簡単にしたという。目的の設定は弱いんで、ステージ自体がチュートリアルみたいな感じなんですよ。

それで、最後の「びんぼうランド」では、重力などの制限も取り払って自由に作れるようにしたんです。本当にジェットコースターを作ってみたいという気持ちがあって、思い入れとか、自分なりの工夫があれば楽しいんですけど。ゲーム的な目的を求めてる人には、つらいかもしれませんね。

質の高いステージがアップロードされてて嬉しいですね

ネットで自分が作ったコースを見せたり、他人の作ったものを見たりできるじゃないですか。あの辺の反応はどうですか？

——期待以上に、すごい質の高いステージがアップロードされてて嬉しいですね。今（2月現在）260件くらいで…最初はもうちょっと心配してたんですよ。ただガタガタなだけのコースだとか、いまいちなコースも出てくるかなと思ってたんですけど、期待以上に独創的なコースがいっぱい来ましたね。見る人を楽しませるコースを作ろう、という意識でいろいろと作ってもらえているようです。

作り手によって個性が出るのは、面白いですよね。コースで絵を描いたりもできそうですし。

——「びんぼう」っていう字を書いてくれた人がいたんですよ。上から見ると「びんぼう」と読めるという。結構嬉しかったですね。

掲示板でも、ユーザーさんに返事を書いてたようですが。

——掲示板は、本当はユーザーのみなさん同士でやり取りをして欲しかったんですよ。僕は一切書き込まず、感想とかを眺めるだけのつもりだったんですけど、実際に始まってみると僕に対するメッセージばっかりで。

「僕も一人でゲームを作ってみたいんですけど」みたいな書き込みにも、ちゃんと返事を書かれてましたよね。

——直接、名指しで書かれると、返事を書かないわけにいかないんで、ああいう感じになっちゃったという。

hirofumi hattori

マイペースで行きます

第一作目を終えられたわけですが、次の企画などは？

——今は続編を作っています。システム的には大幅に変える予定です。

ジェットコースターを作るだけじゃなく、別の要素が入るとか……

——アトラクションを置けるようにして、簡単な経営的な要素も入れようかなと。ジェットコースターの出来によって、遊園地の収益が変わってくるとか。

今までジェット博士に「この程度のコースではまだまだじゃ！」と言われてたところが、今度はお客さんの反応として如実に現れるようになるとか。

——まあそうですね。ほかにも、いろいろ詰め込んだコースを作ると、スペースが余ってスカスカしてしまうところの改善とか、後はカメラの視点も増やしたいですね。

そちらも一人で作っていくんですか？

——はい。マイペースで行きます。

それでは最後に、ユーザーのみなさんへ一言お願いします。

——見た目は難しく感じるかもしれないんですけど、すごく簡単で、作る楽しみはあると思いますので、ぜひ試してみてください。今ならネットに、260もの個性的なコースがあります（笑）。

期待以上に独創的なコースがいっぱい来ましたね

ニンテンドウパワーをじっくり応援するページ

いつもココロにNP with love を

ご無沙汰です。メデタくゲームボーイの書き換えも始まり、どこから手を着けていいのかわからないくらい充実してきたニンテンドウパワーです。これなら当分ゲームに困りません。嬉しい悲鳴ってヤツです。

感涙！　待ちに待ったゲームボーイソフトの書き換えがついに始まった。ニン派な人たち（ニンテンドウパワー［以下：NP］を心から愛するナイスな老若男女）は、もうガンガン書き換えてプレイしていることでしょう。私もマイロム（※）で過去の名作をプレイ中だ。

ではココでもう一度、「復習」の意味も兼ねてゲームボーイの書き換え方法を簡単ではあるがお教えしよう。NP未体験の読者は目を皿のようにして読むべし読むべし!!

まずなんといっても、NPのメリットと言えば一本のメモリカセットに複数のゲームを書き込めるところ。GBのメモリカセットには、ゲームデータ用・Fブロックが8つと、16のバックアップ用・Bブロックが用意されており、各ゲームに応じたブロック数を使用してカセットに書き込んでいくことができるのだ。ただし、複数のタイトルが入る場合、メニュー画面に1Fブロックが必要となってくるのを忘れずに。

書き換えるゲームが決まったら最初に向かうはローソンの店内に設置されている「ロッピー」。スロットにガチャコンとメモリカセットを挿し込んで、あとは画面の指示に沿って好きなタイトルを選択していけば大丈夫。以前入っていたゲームを消去して、新しいゲームを入れる場合もこの画面で行う。その後、ジリジリとレシートが出てくるので、あとはそれを持ってレジの店員さんにロムと一緒に渡すだけ。4、5分待てばハイ出来あがり。ゲームが書き込まれたメモリカセットを渡してくれるのだ。おっと、支払いもお忘れないよう。

今号のこのページではGB新作タイトル『スーパーマリオブラザーズ デラックス』を中心にNP情報を目いっぱい詰め込んでお送りしよう。102ページでは現在書き換え可能な新旧作75GBタイトルをリストアップしてみたので、書き換えの際の参考にして欲しい。

では、ニン派同胞のNPライフに幸多からんことを！

GBメモリカートリッジ



価格	2500円
ROM容量	FLASH MEMORY 8Mbit（1Mbit×8ブロック）
バックアップRAM容量	S-RAM 1024kbit（64kbit×16ブロック）

色んな情報求ム!!

半年に一度の本なワケですが、このページではNPソフトのレビューやおすすめソフト、意見やアイデアなどを募集してます。ニンテンドウパワーをもっともっと盛り上げるために頑張っていきますので、皆さんのお便りをお待ちしております。

あて先
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル2F
㈱キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部
「いつもココロにNPを」係

※兼ねてからプレイしたかったゲームを入れた筆者のロムの内容は、『ドンキーコング』『ゴッドメディスン』『ソーラーストライカー』の3タイトル。タイトルは「君をもう離さない」（ウソ）。

SUPER MARIO BROS. Deluxe

メーカー：任天堂　ジャンル：ACT　書き換え価格：1000円　書き換え開始日：3月1日【Fブロック：8　Bブロック：1使用】　ゲームボーイカラー専用

完全移植プラス多彩なモードで甦る

電車がくるまで、まだしばらく時間がありそうだ。…とおもむろにゲームボーイカラーのスイッチをONにする。…カチッ。

カラフルなタイトル画面。そこには「デラックス」の文字が。色々なモードがあるみたいだが、まずは、完全移植のオリジナルゲームをプレイ。あの懐かしいラテン調のBGMが耳に響いた。画面もまんま『スーマリ』だ。オジサン懐かしくて感動しちゃったぞ。今やっても断然おもしろいしネ。

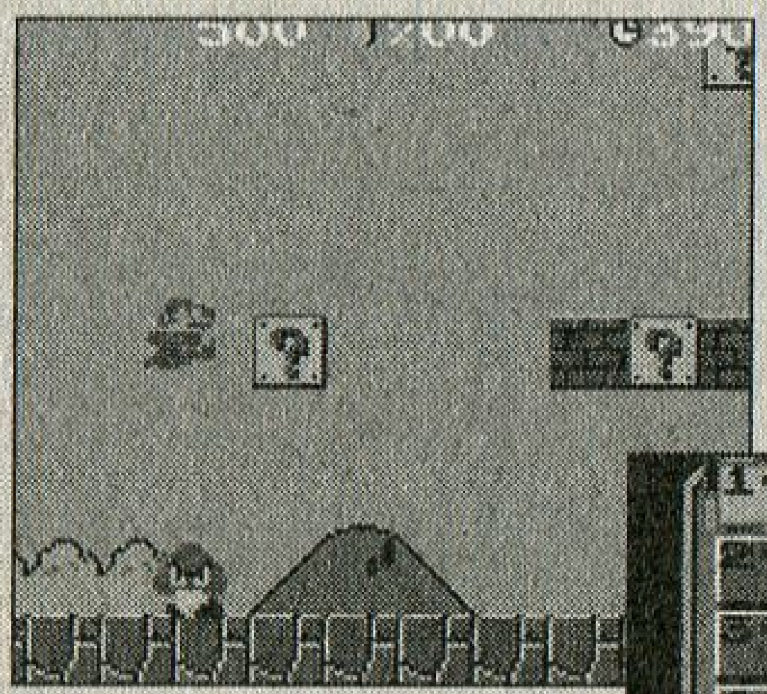
ではさっそく、今回「デラックス」になって追加されたいくつかの要素を紹介しよう。

オリジナルゲームで面クリアするとプレイ可能となる「チャレンジモード」は、コースに隠れている「赤コイン」や「ヨッシーのたまご」を見つけて集めていくのが目的。宝探し気分が楽しめる。

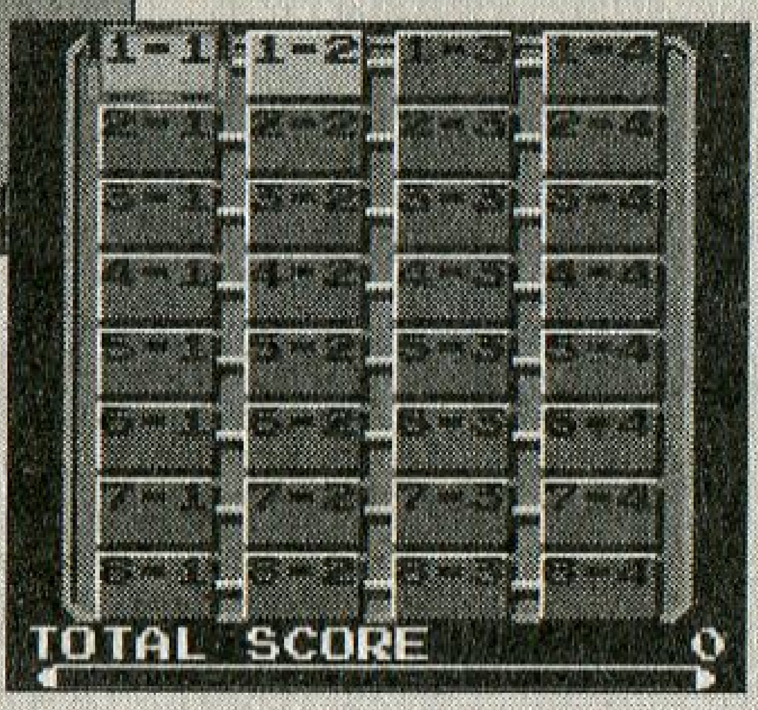
対戦相手がいるなら「VS」モードがオススメだ。これは通信ケーブルでつなぎそれぞれがマリオとルイージを操ってゴールを目指すというもの。ステージには様々な仕掛けがあって、対戦相手を邪魔することもできるのだ。

赤外線通信でのランキング交換やオマケの充実ぶりなど、とにかく遊び心満点のGB『マリオ』なのである。

お、熱中していたら電車がきた。さて、セーブして続きはまた後で。



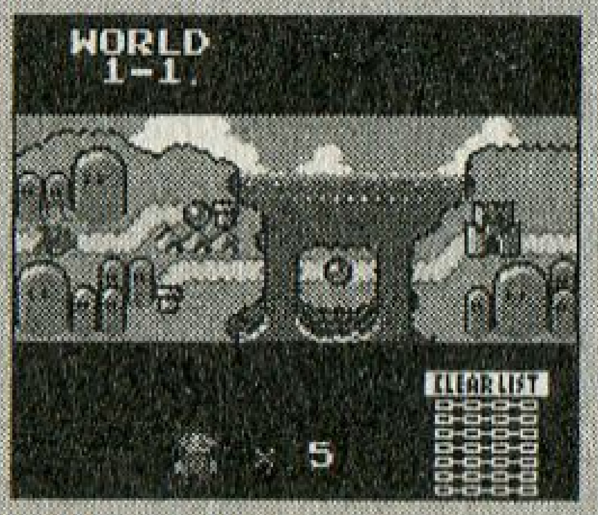
⬅どこから見ても『スーパーマリオブラザーズ』。本作は、ゲームボーイカラー専用ソフトなのでそれには注意してください。



➡クリアしたコースは記録されるので、一度クリアしたコースを選ぼう。するとチャレンジゲームをプレイできる。

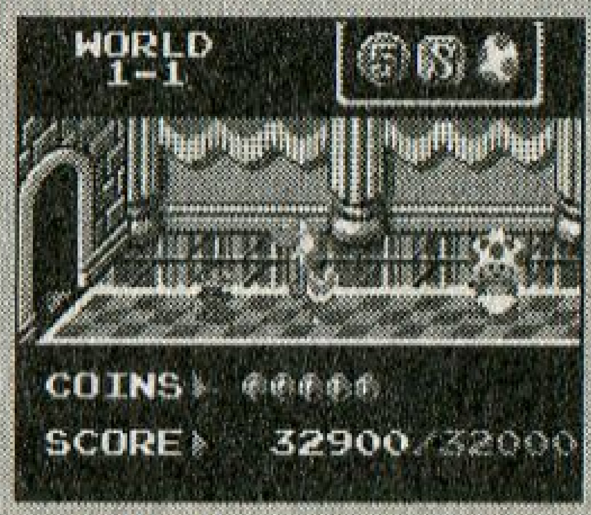
デラックスな4つのモード紹介

ORIGINAL



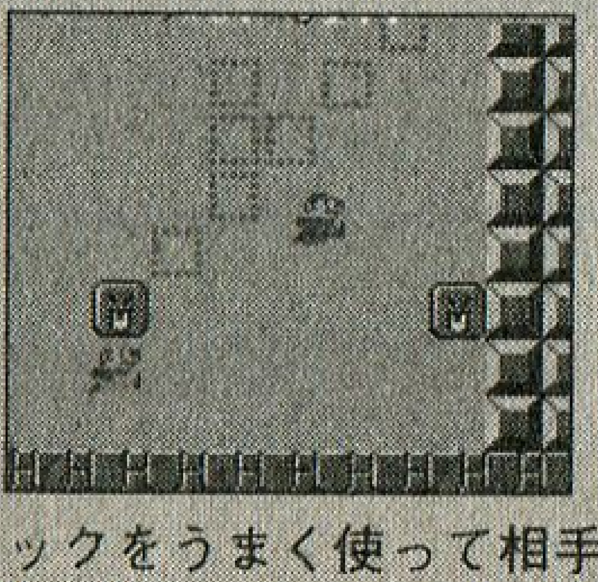
1985年、すべてはここから始まった。今回、ワールドマップ画面が用意されたので、コースやワールドのクリア状況が一発で把握できるようになった。

CHALLENGE



同じコースでも、趣向が変われば新鮮な気持ちで挑むことができるのだ。ヨッシーのたまごを探し出し、無事かえすことができるのか？

VS GAME



通信ケーブルを使用した対戦ゲームがこれまたアツイ。ブロックをうまく使って相手を足止めしてしまおう。マリオとルイージは実は仲が良くない!?

OTHERS



カレンダーやおみくじなどオマケがいっぱい。ポケットプリンターにも対応しているので遊び方が広がるばかり。楽譜を打ち込んでBGMも奏でられる。

隠しモード紹介

1オリジナルモードで、10万点以上とってランクインすると、エキストラコースが遊べる。これは『マリオ2』のコースの一部らしい。

2同じくオリジナルモードで、30万点以上とってランクインすると、ゴーストモードが遊べる。ゴーストを相手に競争する一人用VSゲームである。どとらの隠し要素も、モードセレクト画面にルイージとテレサのマークが出現して、遊べるようになる。

スーパーファミリーゲレンデ



メーカ：ナムコ　ジャンル：アクション　書き換え価格：2000円　【Fブロック：4 Bブロック：4使用】

完全移植プラス多彩なモードで甦る

冬季中、「編集部にずーっと籠っていてスキーができましぇんでした」とお嘆きの方（オマエだけだ！）は、この『スーパーファミリーゲレンデ』で白銀の世界を思う存分楽しもうではないか！

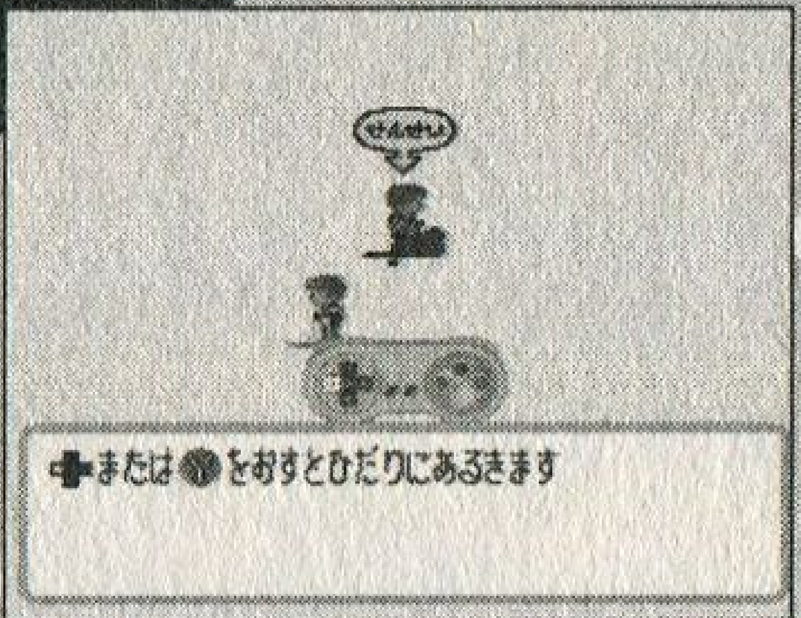
障害物や人を避けながら頂上から滑り降りていくダウンヒルスキーを味わえるACTゲーム。確かに最初は操作が複雑に感じるかもしれない。要するに馴染みの薄い操作方法なのだ。だが、これがスキー経験者だと、プレイするうちになんとなくしっくりしてくるのだから面白い。これはやっぱりスキーをしている時のモーションをそのままパッドに落とし込んだ結果なんだろう。

しかし、未経験者も全く気にすることはない。「スキースクール」モードでは、基本の「ボーゲン」から上級テクニックの「ウェーデルン」までビッチリ叩きこんでくれるので、体が操作に慣れるまで何度もトライしてみよう。

これでスイスイ滑れるようになると、逆に実際のスキーでもオリンピック選手のように滑れるかも!?（いや、どうかな？）



ナムコおなじみのストーリーモードも健在。人間になりたい一匹の動物が人公。スキー場を舞台に展開するほのぼの物語。



まず滑る前に必ず「スキースクール」に参加しよう。上級テクニックまで段階を踏んで懇切丁寧に教えてくれるのだ。

かまいたちの夜



メーカー：チュンソフト　ジャンル：ADV　書き換え価格：1000円　【Fブロック：6 Bブロック：4使用】

スキー帰りのカップルに襲いかかる戦慄の一夜

思いっきりスキーを楽しんだ後は、ペンションで疲れを癒す、というのはいかがだろうか…。サウンドノベル第2弾『かまいたちの夜』は、冬のスキー場にひっそりとたたずむペンションを舞台に繰り広げられるホラーミステリーADVだ。

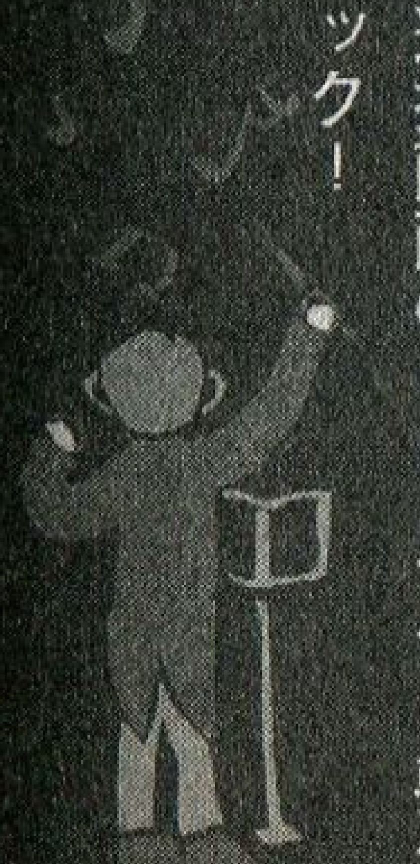
プレイするたびに分岐し変化していくストーリーの中には、恐怖一辺倒のもの、物悲しいものなどがあり、飽きることなく全エンディングを見たくなること必至なのだ。

とにかくイヤと言うほど殺人事件に出くわすことになる冬のペンション。スキーにお出かけの際はどうかお気をつけて…。

突然NPプチコラム

メニューのBGMについて語る

キミはSFメモリカセットのメニュー選択画面のBGMをちゃんとワンコーラス聴いているだろうかっ！　お腹にズンズン響くようなベースラインのイントロから始まる、ちょっとジャズっぽい雰囲気の曲調のヤツだ。たたみかけるパーカッションの音が生っぽくてとても心地いいぞ。とてもシブ〜い一曲となっているので、今度書き換えソフトで遊ぶときはジックリ耳を傾けてみよう。えーと、次のナンバーはゲームボーイメニュー選択画面のBGMです。要チェック！



ニンテンドウパワーGBソフト書き換えリスト

タイトル	メーカー	価格	F	B	コメント
バイオニックコマンドー	カプコン	1000	2	-	ワイヤーを使って移動せよ！
ストリートファイターⅡ	カプコン	1000	4	-	大人気格闘ゲームをなんとＧＢに移植！
レッドアリーマー	カプコン	1000	1	-	『魔界村』では敵だった「レッドアリーマー」が主人公
魔界村外伝	カプコン	1000	2	-	『レッドアリーマー』の続編。RPG要素色濃い
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ	1000	2	-	ディフォルメキャラが活躍するカワイイ『悪魔城』
熱闘 闘神伝	タカラ	1000	4	-	ポリゴンではないが、おなじみのキャラが登場
パックマン	ナムコ	1000	1	-	ドットをたらふく食らいつくせ！
カービィのブロックボール	任天堂	1000	4	1	カービィがボールのブロック崩し
ゲームボーイギャラリー	任天堂	1000	2	1	『マンホール』『ファイア』など全４作を収録
ゲームボーイギャラリー２	任天堂	1000	4	1	『ヘルメット』『ドンキーコング』など全５作を収録
ゲームボーイギャラリー３	任天堂	1000	8	1	『マリオブラザーズ』『グリーンハウス』など全5作品を収録
スーパーマリオブラザーズ デラックス(新作)	任天堂	1000	8	1	あの名作がＧＢで楽しめる
スーパードンキーコングGB	任天堂	1000	4	1	ＧＢでも美麗グラフィックが味わえるぞ
スーパーマリオランド	任天堂	800	1	-	小さくても面白いのが『マリオ』。シューティング面アリ
スーパーマリオランド2　6つの金貨	任天堂	800	4	1	様々な要素がてんこもり。キャラも大きくなって見やすい
スーパーマリオランド3　ワリオランド	任天堂	800	4	1	今作では、マリオのライバル「ワリオ」が大活躍だ
ドンキーコング	任天堂	1000	4	1	アーケード版のリメイク。ステージ数はなんと100も！
ドンキーコングランド	任天堂	1000	4	1	SFC『スーパードンキーコング２』の移植
メトロイド2	任天堂	800	2	1	ディスクで発売された名作ACTの続編。歯ごたえアリ
星のカービィ	任天堂	800	2	-	吸いこみ、吐き出して敵を蹴散らせ
星のカービィ2	任天堂	1000	4	1	可愛らしい人気者、カービィが今作も大活躍。
ゲームボーイウォーズ	任天堂	800	2	1	GBだからと侮るなかれ。FC版からさらにパワーアップ！
ボンバーマンGB3	ハドソン	1000	2	-	おなじみ定番『ボンバーマン』のＧＢシリーズ３作目
桃太郎電劇2	ハドソン	1000	4	-	色んなジャンルで活躍中の「桃太郎」。今作はACT
GB原人2	ハドソン	1000	2	-	「原人」シリーズ第２弾。コミカルな横スクロールACT
プリクラPocket　不完全女子高生マニュアル	アトラス	1000	4	1	「プリクラ」を集めてながら冒険をしていくプリクラRPG！
プリクラPocket2　彼氏改造大作戦	アトラス	1000	4	1	今度は恋愛SLG。女子高生になって彼氏を自分色に染めていこう
プリクラPocket3　タレントデビュー大作戦	アトラス	1000	8	1	高校3年生の女の子をタレントデビューさせよう
ゲームボーイウォーズ ターボ	ハドソン	1000	4	4	CPUの思考時間が早くなり遊びやすい。新マップも追加
ネメシスⅡ	コナミ	1000	2	-	『グラディウス』のGB移植版『ネメシス』の続編
スペースインベーダーズ	タイトー	1000	1	-	侵略してくるインベーダーを打ち落とせ！
ソーラーストライカー	任天堂	800	1	-	任天堂では珍しい縦スクロールSTG
スーパーブラックバス ポケット3	スターフィッシュ	1000	8	1	今作から川と湖に加え、「海」でも釣りを楽しめるように
テニス	任天堂	800	1	-	シンプルだけど熱い。通信対戦で盛り上がろう
ゴルフ	任天堂	800	1	1	遊びやすさはGBでも変わらない。全36ホール
F1レース	任天堂	800	1	1	4人用アダプタで遊ぶことができるのだ
海のぬし釣り2	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000	8	1	フィッシングRPGの続編。伝説のヌシを釣り上げよう
川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000	4	1	「海」ときて今度は「川」。魚を育成するモードもアリ
プロ麻雀 極GB	アテナ	1000	1	-	キミはプロ雀士に勝つことができるか!?
フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	イマジニア	1000	8	1	本格的な占いやミニゲームが楽しめる
遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	1000	8	1	コミックの原作で登場したカードゲームをGBでプレイできる!
コナミGBコレクションVOL. 1	コナミ	1000	4	-	『ドラキュラ伝説』『コントラ』など全４作を収録
コナミGBコレクションVOL. 2	コナミ	1000	4	-	『ツインビーだ!』『がんばれゴエモン』など全4作を収録
コナミGBコレクションVOL. 4	コナミ	1000	4	-	『パロディウスだ！』『フロッガー』など全４作を収録
人生ゲーム	タカラ	1000	2	1	老若男女に遊ばれている「人生ゲーム」のGB版
ナムコギャラリー VOL 1	ナムコ	1000	4	-	『マッピー』『ギャラガ』など全4作を収録
ナムコギャラリー VOL 3	ナムコ	1000	4	-	『スカイキッド』『バベル』など全4作収録
カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	800	4	1	名作の名も高いADV。センスの良いギャグに笑え
カービィのピンボール	任天堂	800	2	1	HAL研が贈る良作ピンボール
役満	任天堂	800	1	-	いつでもどこでも本格派麻雀だ！
スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン	1000	2	1	人気のボードゲームをGBでもぜひ
トランプコレクションGB	ボトムアップ	1000	1	-	「大富豪」「スピード」など全5種類のゲームが楽しめる
カラムー町は大さわぎ！～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	スターフィッシュ	1000	8	1	お馴染テレビCMのキャラクターが大騒ぎのACTゲーム
パズルボブルGB	タイトー	1000	1	-	同じバブルを3つ繋げて消していこう
カービィのきらきらきっず	任天堂	1000	2	1	GBの花形カービィの落ちものパズル
ドクターマリオ	任天堂	800	1	-	カプセルを並べて悪いウイルスを一網打尽だ！
マリオのピクロス	任天堂	1000	2	1	マスを塗り潰して絵を完成させよう
モグラーニャ	任天堂	1000	4	1	モグラーニャを操作して地上と地下を突き進み出口を探せ
ヨッシーのクッキー	任天堂	800	1	-	シンプルなルールながら、ハマると熱い１本だ
ヨッシーのパネポン	任天堂	1000	4	-	編集部も大ハマリ名作『パネポン』のGB版
SAME GAME	ハドソン	1000	2	1	プチプチと2つ以上並んだこまを潰していく。中毒性高し
ピクロス2	任天堂	1000	4	1	大きさが30 X 30マスになった完成時の絵は見応えアリ
女神転生外伝 ラストバイブル	アトラス	1000	8	1	移動は2Dタイプなので初心者にやさしい
女神転生外伝 ラストバイブルⅡ	アトラス	1000	8	1	もちろん人気の「悪魔合体」は健在だ
ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	エポック社	1000	1	1	パソコンでヒットしたゲームの外伝
メダロット（カブトバージョン）	イマジニア	1000	4	4	パーツをつけかえながらメダロットを強化していくRPG
メダロット（クワガタバージョン）	イマジニア	1000	4	4	友だちとの通信対戦がアツイぞ。全2バージョンあり
爆釣リトリーブマスター	コナミ	1000	4	1	湖を巡り、伝説のブラックバスを釣り上げろ！
ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	コナミ	1000	2	1	現実世界とゲーム世界を少年少女たちが冒険するRPG
化石創世リボーン2 モンスターディガー	スターフィッシュ	1000	8	4	発掘した化石をリボーンマシンにかけると古代生物が甦る!
ビタミーナ王国物語	ナムコ	1000	2	1	“お台所世界”がカワイイ。モンスターは食べ物や食器
ゼルダの伝説 夢を見る島DX	任天堂	1000	8	4	必ずプレイの1本。カラーになってよりキレイに
アレサ	やのまん	1000	1	1	正統派RPGだが、新しいシステムを意欲的に導入
アレサⅡ	やのまん	1000	2	1	『1』の数年後の王国を舞台に冒険が始まる
アレサⅢ	やのまん	1000	2	1	今回は前作の時代から過去へと旅立つ。シリーズ第3弾

 Text by ニン派（NPライター）

とりあえず反逆せよ

「ナイスゲームズ」読者諸君、機は熟した。遂に我々の時代がやってきたのだ。来る日も来る日もゲームをやりまくり、無謀なプレイと無軌道な生活を繰り返し、ゲームの最中に向こうの世界に逝っちゃうような我々の時代が！

最近、ゲームに対してナナメなスタンスの奴が多すぎる気がしないか？ ライトユーザーの名を騙り、大企業の宣伝するゲームだけを手にする自分がセンスがいいと思っている奴。また逆に、マニアックなタイトルやプレミ

すべてのイカれゲームを解放する！

GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

Mission.1

親愛なるゲーマー諸君！　毎日生活も省みずにゲームをやりまくっているか？　もし「ゲームなんて飽きちまったよ。かったりぃ」などと思っているようなら、心を入れ替えてもらう必要がある…。ここは、そんな腑抜けた奴らを修正する為の、ハードでコアなイカれゲーマー再教育プログラムである。

Text by　原田勝彦（編集部）

アがつくようなレトロゲームを持ち出しては、自分は違いのわかる人間だと言い張る奴。…違うだろうがっ！　ゲームというのはもっと純粋なものじゃなかったのか？　プレイすることが楽しい。それが全てではないのか！　「両手にマシンガンを持って悪党どもを大虐殺！　うひょートリガーハッピーイエー！」という感覚こそが大事なものだろうがっ!!

というわけで、そんな曲がった世の中に反抗すべく、増ページの隙を狙ってレジスタンスを結成させていただいた。やはり人間、反抗

しないと駄目になる（特に根拠はないが）。ゲーマーどもをイカしたナイスなタフガイへと作り変え、すべてのイカれゲームを解放するその日まで戦い続けるのだ！

なお、それってナナメどころか真後ろを向いてるのでは…と思ったそこのあなた、後で話があるので体育館の裏に来るように。

イカれゲーマー再教育

まずは諸君に問う！　ゲーマーにとって大事なこととは何か？　ハイスコアを取ること？　ゲームに詳しくなること？　対戦で勝つこと？　答えはそのどれでもない。我々にとって大事なのは、ゲームを楽しむ能力そのものである。決して、攻略本なしで『マイティボンジャック』完全制覇といった行為を強要しているわけではない。

では早速、貴様らをグレイテストなハードコアゲーマーにするためのプログラムを開始する。

【イメージコントロール】

例えば『カラテカ』をプレイしている時も、「俺はカラテカ。無名のクロオビ・チャンプさ…。アクマ・ショウグンめ、俺は貴様を許さん！」と思いながらやると、共感度が上がりゲームをより楽しめる。ちなみに、マインドコントロールとは微妙に違うので間違えないように。

【無謀プレイ】

作り手が示すルールに従って遊ぶだけでは物足りない。例えコースが決められている『リッジレーサー』でも、「逆走してこの坂道をジャンプしたら、壁を越えて向こう側に行けるかも」と無駄で無意味な行為をしてみるのだ。もしかしたら、そこからネヴァーランドに行けるかもしれないじゃないか！　ちなみに、バグ探しという意味ではないので注意。

【徹夜】

徹夜。これをナメてはいけない。徹夜明けの朦朧とした状態で『ワイプアウトXL』などをプレイすると、半透明エフェクトの渦に飲み込まれて、そのまま神様に会えそうな気分になる。というか、会った。ちなみに、薬物の使用は法律的にアウトなので気をつけよう。

このようなひねくれたプレイ…ではなく、求道的なプレイを積み重ねることによって、ゲームをより深く楽しめるようになるのだ！

イカれゲームを解放する！

腑抜けてしまったのはゲーマーだけではない。気がつくと、ゲームそのものが腑抜けてしまっている。コントローラーを握った瞬間から、アドレナリンがドバドバ出てくるようなゲームの何と少ないことか！　いくらトレーニングを積んでも、これではすべてが無駄になってしまう。非常に嘆かわしい限りである。

我々が求めているゲームというのは、以下のようなものだ。

【大破壊ゲーム】

何でもかんでもぶっ壊す。ドカーン。イエーイ。以上。

【大暴走ゲーム】

アクセル踏んだら離さない。スゴーイ。速ーい。以上。

【大飛行ゲーム】

空や宇宙を飛び回る。高い高ーい。わーい。以上。

【大殺戮ゲーム】

俺に触ると怪我するぜ。スパッと抹殺。血がブシュー。以上。

なぜこのようなゲームが少なくなってしまったのかっ!!　イカれたゲームがなければ、イカれたゲーマーも育たないのに（育てなくていいという説もあるが）。

そして、それ以上に問題なのは、情報の少なさである。ゲーム関連の様々なメディアを見渡しても、イカれゲームはあっさりと素通りされているのが現状だ。雑誌のレビューでは「まあ、それなりによくできたシューティングです」と流され、ネットなどでも「今度のシグノシスの新作は最高だぜ！」といった情報よりも「○○ちゃん萌え萌え」というものの方が圧倒的に多い。なぜだ！

というわけで、イカれゲームの情報はここから発信することに決めた。早速、紹介に移ろう。

大空戦!!

戦闘機野郎必見！　コナミ軍人路線を受け継ぐフライトSTG

エアフォースデルタ

空は広いな楽しいな

空。青く澄み切った空。空は素晴らしい。そして空と言えば戦闘機。だから戦闘機も素晴らしい。誰もが納得する事実である。

本作は、いわゆるフライト型シューティングだ。3Dで戦闘機に乗るわけだが、フライトシミュレータほどの難しさはない。まあ、要するに『エースコンバット』とほとんど同じような内容だと思っていただければよい。

さすがにDCをハードに選んだだけあって、映像は美しい。秒間60フレームで処理落ちなし。ビルの間を抜けたり、地表すれすれの低空飛行で敵戦車を機銃で破壊したり、空中できりもみ3回転しながら急降下して背面飛行で橋の下をくぐった時のスピード感は、かなりぐっと来るものがある。もちろん、無謀プレイじゃなく普通にプレイしても、充分に楽しい。エキスパート操作にすると、DCコントローラーではボタンが足りなくなるのが難点だが…。

帰ってきた泥臭ーい路線

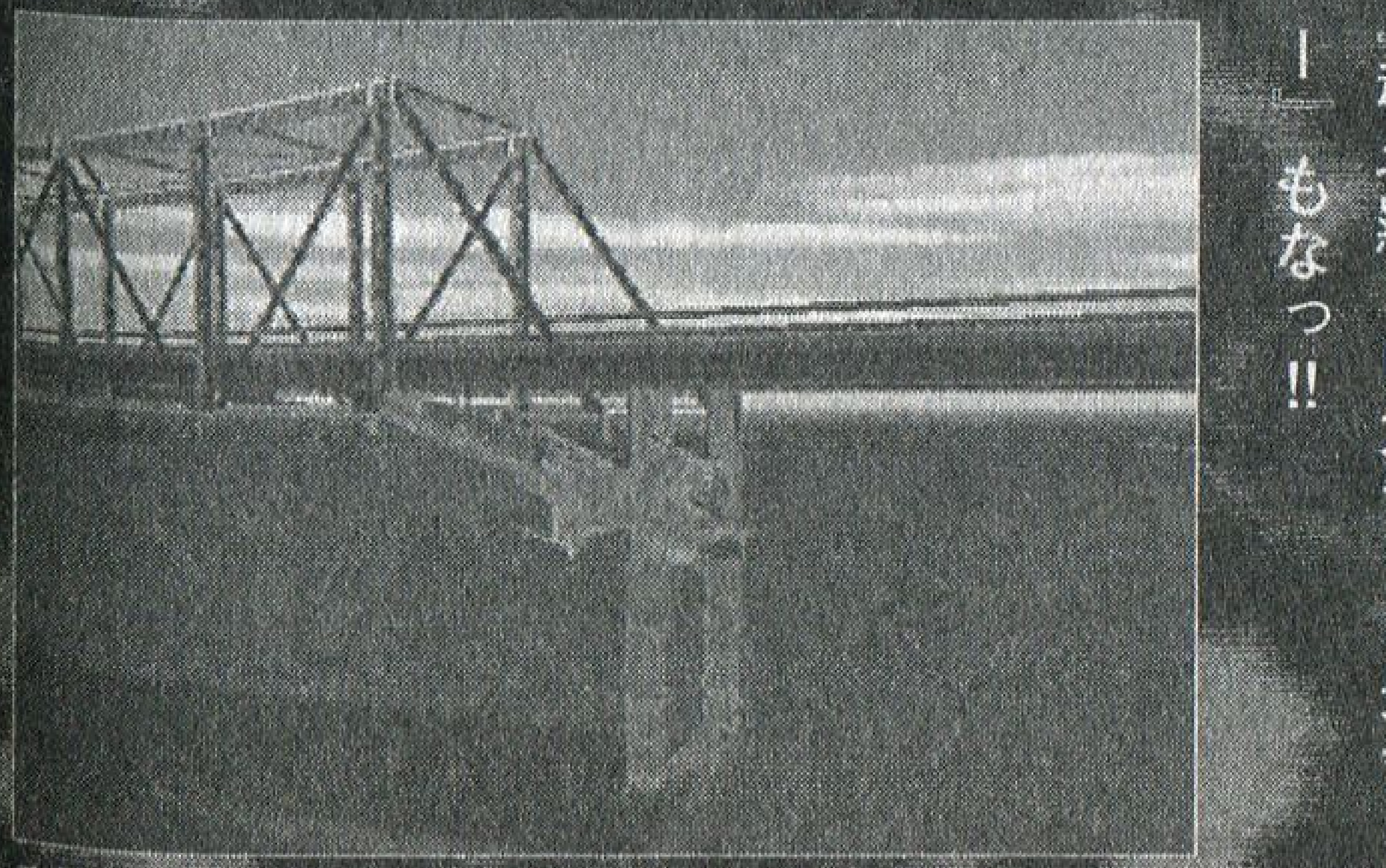
ここで注目して欲しいのは、このゲームの発売元だ。本誌のゲームランキングを見てもらうとわかると思うが、コナミは様々な機種、ジャンルにわたってソフトを供給し、実に好調である。

しかぁし！　かつてのコナミはそんな要領のいいメーカーでもなく、結構わけのわからんソフトも出していた。

例えば、どこからどう見てもコ○ンドーとラ○ボーにしか見えないマッチョ二人組がマシンガンを乱射してエイリアンを殺しまくる『魂斗羅』だとか！　なぜかナイフだけしか持たずに敵陣に突っ込んでいく『グリーンベレー』だとか！　名前だけ聞くとカッコいいけど結局発売されなかった『急降下爆撃隊』とか!!　そんなばかりだったのだ。

そしてこの『エアフォースデルタ』にも、そんな泥臭いスピリットが受け継がれている（ような気がする）。だいたい、フライトSTGの本家『エースコンバット』が、電脳空間（エレクトロスフィア）がどうとか言い出してジャパニメーション路線に行ったのに対し、『エアフォースデルタ』の方は相変わらず『傭兵部隊になって悪い軍隊を倒せ！』という軍人路線を続けているのだ。この不器用さ、とても『ダンスダンスレボリューション』と同じ会社が出したソフトとは思えない。イカす。

本作は戦闘機好き、フライトSTG好きならば押えておいても損のないソフトだ。そしてそれ以上に、コナミの泥臭さ爆発軍人ゲームを期待する人は要チェックだ！　もし何かの間違いで（え？）このゲームが売れたら、またこの路線のソフトを出してくれるかもしれないし…。俺は待ってるぞ、コナミ！　ついでに発売中止になった『魂斗羅　レガシー・オブ・ウォー』もなっ!!



意味もなく橋の下くぐり。この手のフライト物では、基本の無謀プレイだ。

機種：DC　メーカー：コナミ　ジャンル：STG　発売日：99・7・29　価格：5800円

重戦車!!

震える手で照準を合わせ敵戦車を破壊しろ!

パンツァーフロント

戦車STGではなくシミュレータ

「パンツァーフロント」。いきなり「パンツァー」と来た。意味は甲羅、鎧、そして「戦車」だ。そう、本作は健全な青年男子ならば必ず興味を引かれるであろう戦車を題材にした、戦車尽くしの戦車ゲームなのだ！

舞台となるのは、第2次世界大戦中のヨーロッパ。当時実在したドイツ、ロシア、アメリカの戦車を操ることができる。また、オリジナルでデザインされた架空戦車でのミッションも用意されている。

このゲーム、STGではなくSLGと銘打たれているだけあって、かなり本格的な作りになっている。今まで家庭用やアーケードで出ていた戦車ゲームと同じ感覚で、「うおお突撃ぃ！　敵陣を中央突破でGO!!」という風にプレイすると、あっさり死ぬ。

どういうことかというと、そもそも戦車というのは動きののろい兵器なのだ。本作では、いかにもなゲーム的味付けがあまりなされていないので、戦車が進む速度も砲塔が回転する速度も遅い。だから、何も考えずに突撃をかますと、周りに敵がいるとわかっているのに反撃できず、集中放火を浴びて2階級特進（戦死）というわけだ。

ちなみに、俺が最初にプレイした時は、川に落ちてもがいている所を後ろから撃たれて死んだ（情けなさすぎる…）。



写真はDC版。誰かこのゲームでイカす無謀プレイをして、その上勝利するというのをやってくれないか。

戦友よ、戦況を把握せよ！

砲を撃つ時も、なんとなく照準を合わせれば、弾がホーミングして勝手に敵に当たってくれるわけではない。ましてやロックオンなどあるわけもない。

当たり前の話だが、撃ち出された弾は山なりに飛ぶ。だから、相手との距離によって、砲の角度を調節しなければならない。弾を発射する時は、まず敵との距離を把握し、照準器画面に切り換えた後に目盛りを距離に合わせ、そしてしっかりと狙って撃つわけだ。これができないと、まったく弾が当たらない。

一発撃つのにこれだけの手間がかかるのだから、先手を打たなければ敵にやられてしまう。敵も同じ条件なのだから、敵の方が先に狙いをつけてしまえば、こちらの死は確定だ。

そのため、戦況をよく把握し、地形を読み取り、自分に有利な舞台を作っていく必要があるのだ！　何かこう、とてつもなくマニアックな世界である。そういえば、編集部でプレイしている時も、通りすがりの編集者に「マニアックだね〜」と言われたな…。

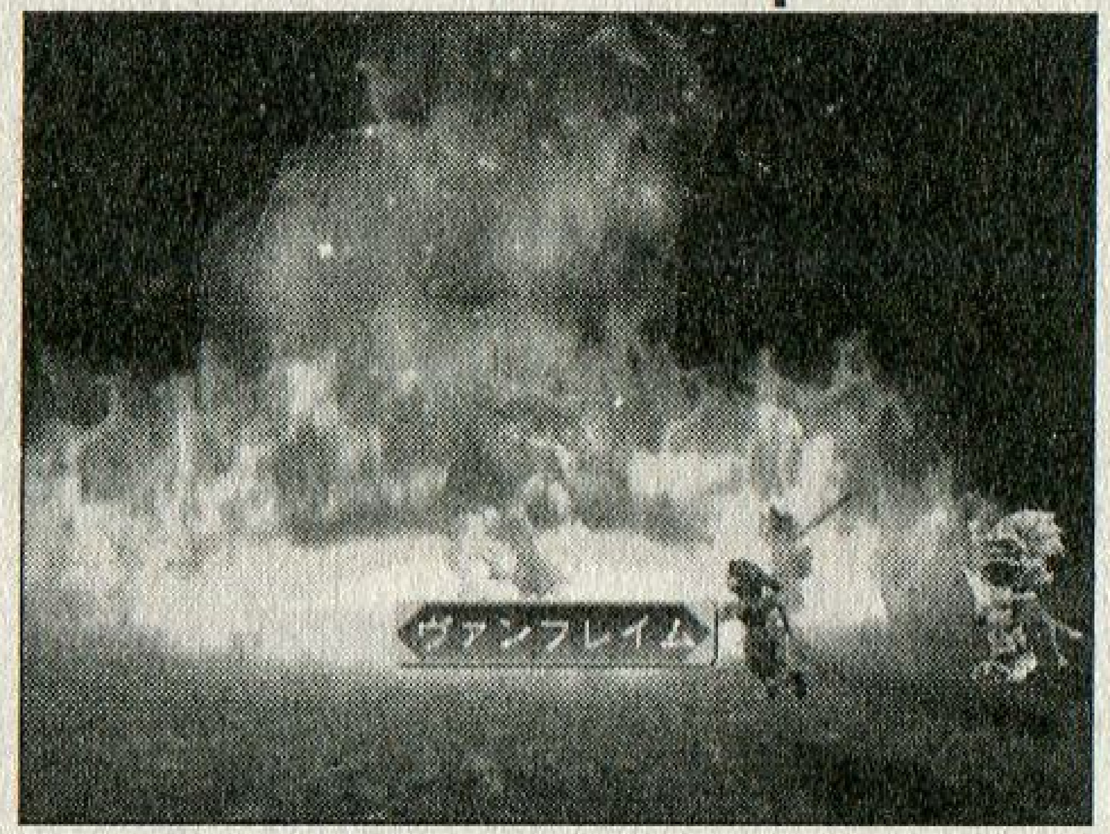
しかし、その重厚さが面白いのだよ、戦友！　「囲まれている」という緊張感と、飛び交う敵の砲弾。じりじりとした焦りを下腹部に感じつつ、1キロ以上も離れた敵に狙いを定める。こういった状況下で、見事に敵を撃ち抜いた時の爽快感は最高だ。見た目はお堅い戦車シミュレータだが、慣れればこれほどハードで熱いゲームもないぜ！

機種：PS／DC　メーカー：アスキー　ジャンル：SLG　発売日：99・12・22　価格：6800円

ゲームメーカー列伝

業界随一の職人メーカー
ゲームアーツ

今号から始まったゲームメーカー列伝では、そのメーカーのルーツや歴史を探っていく。ゲームアーツの作品を買って損したという話はあまり聞かないが、また知らないという人が多いのも事実。さあ、ゲームアーツの足跡を辿ってみよう。



ゲームアーツは一般層にはなじみが薄いメーカーである。というのも99年にプレイステーション版『グランディア』が発売されるまで、メジャーハードでのリリースがなかったからだ。

ファミコン時代にはパソコン、スーパーファミコン時代にはメガドライブ（主にメガCD）でソフトを作っており、そしてサターン時代は発売タイトル数が少なかった。いわゆるライトユーザーと縁がなくても仕方がない。

が、それでもゲームアーツ作品を知る者は口を揃えて言うのだ。「ゲームアーツは良い」と。

ゲームアーツはとにかく1作品に時間をかける。昨今の納期に間に合わせることを最重要視する製作姿勢とは根本的に違う（もっとも納期は守るべきだが）のだ。それゆえ発売される作品はこれでもか！　と言わんばかりの力作ばかり。ゲームアーツ作品を知る者たちの支持率の高さは、そこに集約されている。

また、ゲームアーツは技術力の高さにも定評がある。

高橋名人が16連射していた頃に全方位自動追尾レーザーを実現し、世の中がまだ格闘ゲームに熱中していた時に、3Dモデリングされた巨大戦艦を木っ端微塵にしていたゲームアーツが、どれだけ驚異と衝撃を与えてきたのか、それを歴史と共に振り返ってみよう。

ゲームアーツ年表

1985年
株式会社ゲームアーツ設立
キューピーパニック（PC88MKⅡSR）
テグザー（PC88MKⅡSR）
1986年
シルフィード（PC88MKⅡSR）
テグザー、アメリカで移植版発売
1987年
ぎゅわんぶらあ自己中心派（PC88）
ソリテアロイヤル（PC88）
ゼリアード（PC88MKⅡSR）
1988年
ぎゅわんぶらあ自己中心派2（PC88）
プロ野球ファミリースタジアム（PC88VA）※移植作品
1989年
ヴェイグス（PC88MKⅡSR）
ぎゅわんぶらあ自己中心派3（PC88）
麻雀パズルコレクション（PC88MKⅡSR）
ファイアーホーク（PC88MKⅡSR）
雀皇登龍門（PC98M）
プロ野球ファミリースタジアム89（PC88VA）
1990年
HARAKIRI（PC88MKⅡSR）
プロ野球ファミリースタジアム90（FM-TOWNS）
ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場（MD）
以後、コンシューマ市場に参入
1991年
雀皇登龍門Ⅱ（PC98M）
天下布武（メガCD）

パソコン時代（1985〜1990）

ゲームアーツは85年、『キュービーパニック』というパソコン用パズルゲームでデビューを飾る。が、ゲームアーツの名を一気に世に知らしめたのは同年に発売された『テグザー』だ。パソコンはアクション、シューティングが弱いと言われる中、彗星の如く現れた本作は、誰もが目を見張るような快作であった。高速8方向スクロール、滑らかな変形、そして今でも語り草となっている全方位自動追尾レーザー！　かつてない爽快感が評判を呼び、『テグザー』は大ヒット。多くの機種に移植された（ただし、ファミコン版はかなり別物なので注意）。

設立当時について、取締役開発部長の宮路武氏は語る。

「テグザーが出るまでは給料などなく、それどころか逆に食費を削ってまで開発をしたほどです」

この情熱！　どうですか!?　この作品にかける意気込みが名作『テグザー』を生んだのである。

翌年ゲームアーツは、縦スクロールシューティング『シルフィード』でさらなる衝撃を放つ。8ビット機で3D表示（今で言うポリゴン）をやってのけた上、ゲームとしても抜群。ただし難易度も高く、これの為にジョイスティックを購入した、キーボードが逝ってしまったという話も多かった。FM音源による音楽や、ゲーム開始時の帝王ザカリテのしゃべり（！）も忘れられない。

『シルフィード』における多くの新技術導入については、

「シルフィードという作品を作るために、3D表示や音声合成などの最新技術が必要不可欠でした。また、シルフィード等で得た技術のノウハウは後々の作品に活かされています」（宮路武氏）

とのこと。「ポリゴン、音声当たり前時代」に先駆け、それを8ビット機でやってしまったゲームアーツ。

そもそも会社設立の動機は、

「自分たちが作りたい作品が作れる、出したい作品が出せる、そのような自由な開発環境が欲しかったのでゲームアーツという会社を設立しました」（宮路武氏）

とのこと。作りたいものを作る、そのための技術研究、努力は惜しまないという姿勢は会社設立の動機そのままであり、一連の作品の根底を支えているのだといえよう。

87年にはゲームアーツの裏看板タイトル？　である『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が登場。本作は麻雀ゲームとしての出来もさることながら、マンガ独自の「ツキ理論」をうまく導入しているのがポイント。これによりマンガのキャラの打ち筋を再現することに成功し、人気シリーズとなった。

『ぎゅわん自己』シリーズはこの88版から最新はサターン版まで多数の機種でプレイできる。

「社員に麻雀好きが多かったので、ただ単純に自分たちが出したかったから出しました」（宮路武氏）

と、ここでもやりたいことを実践する姿勢が生きている。これもまたゲームアーツらしい作品なのだ。

1992年
アリシアドラグーン（MD）
ルナーザ・シルバースター（メガCD）
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
激闘！東京マージャンランド編（メガCD）

1993年
ゆみみみっくす（メガCD）
シルフィード（メガCD）

1994年
うる星やつら
—ディア　マイ　フレンズ（メガCD）
ルナ—エターナルブルー（メガCD）

1995年
サターンへ開発を移行
ゆみみみっくすREMIX（SS）

1996年
ガングリフォン
ザ・ユーラシアンコンフリクト（SS）
ぎゅわんぶらあ自己中心派
—TOKYO MAHJONGLAND（SS）
ルナ—シルバースターストーリー（SS）
だいな♡あいらん　予告編（SS）
※販売：角川書店

1997年
だいな♡あいらん（SS）
グランディア（SS）

1998年
ガングリフォンⅡ（SS）
グランディア
〜デジタルミュージアム〜（SS）

1999年
プレイステーション参入
グランディア（PS）

2000年予定
グランディアⅡ（DC）
鄭問之三國誌（DC／PS2）
シルフィード　ザ・ロストプラネット（PS2）
ガングリフォン　ブレイズ（PS2）

メガドライブ時代（1991〜1994）

8ビットから16ビットマシンに主流が移り変わっていく中、ゲームアーツもプラットフォームの変更を余儀なくされる。そこでゲームアーツが選択したのはメガドライブであった。

「様々なハードの基礎研究をした結果、メガドライブというハードが自分たちの目指す作品を表現するのに適していた」（宮路武氏）

アクション性の高いゲームが多いゲームアーツだけに、メガドライブ参入の報を聞いた筆者は当時なるほどと頷いたものだ。だが、意外にもゲームアーツはこのメガドライブ時代において、様々なジャンルのソフトを手がけていく。アクション系のタイトルはテグザーの孫娘（笑）『アリシアドラグーン』と、爆発的にグレードアップした『シルフィード』の二つだけ。他は歴史SLG『天下布武』、スポーツ『Jリーグチャンピオンサッカー』、インタラクティブコミック『ゆみみみっくす』（開発者の趣味だそうな）、ADV『うる星やつら−ディア マイ フレンズ』、そしてRPG『ルナ』シリーズ2作と実に多彩。その一つ一つが高い評価を得ていることも特筆すべきことだ。中でも『ルナ』シリーズは、今なお根強いファンをもつ人気作となる。

「『ルナ』は初めてのRPGだったため、RPG開発のノウハウが自社になく、苦労しました。しかしその苦労の中でより良いものをと社内で研究を重ね、開発しました」（宮路武氏）

この『ルナ』シリーズの成功によって、ゲームアーツはパソコン時代を知らない新たなるファン層を獲得していく。

ほとんどの作品を、ハード構成が複雑なメガCDで出しているのが、研究熱心なゲームアーツらしい。また、当時大抵のメーカーが色気を出していた対戦格闘ゲームを作っていないのも、ゲームアーツの職人気質をよく表しているといえよう。

The masterpiece

ルナ―ザ・シルバースター

機種：メガCD

※SS、PS版「ルナ−シルバースターストーリー」は角川書店／ESPより発売

ゲームアーツ初のRPG。ドラゴンマスターを夢見る少年アレスと大きな宿命を背負った少女ルーナの物語は、広大な世界をまたにかける大冒険へと発展していく。英雄でも戦士でもない、少年の戦いと成長を描くというスタンスは以後のゲームアーツRPG作品に受け継がれていく。イベントシーンのアニメーションや登場人物のしゃべり、さらにはオープニングの歌など、サターン、PS時代ではポピュラーになる要素をやはり一世代前のマシンで実現しているあたりがさすがゲームアーツである。ゲーム自体はとっつきやすく、難易度の高さにも定評があったゲームアーツのイメージを変えた作品でもある。



さすがに今見ると地味だが、5人パーティ＋1匹というのがいい感じ。戦闘時の音楽が鬼かっこいいぞ！

The masterpiece

ゆみみみっくす

機種：メガCD・SS

セガファンにはおなじみの（笑）竹本泉先生の世界をゲーム化した本作は、すわ、ゲームアーツ乱心か？ と一瞬思われたが、プレイしたら参りましたと言うほかなかったという快作だ。インタラクティブコミックというジャンルでもやはり妥協が無く、高橋由美子が歌う主題歌やフルサイズアニメーションなど、小銭稼ぎのギャルゲーとは格の違いを見せつける完成度を誇る。元は少女漫画だが、話はコミカルでテンポもよく、男でも問題なく楽しめるだろう。逆にこれで竹本泉作品にハマったゲーマーも多いのではないだろうか。

『ゆみみみっくすREMIX』としてサターン版があるのでプレイしてみよう。



左が主人公のゆみみ。まさかこの娘が全方位自動追尾……。

サターン時代（1995〜1999）

そして時代は次世代機闘争へと突入する。ここではメガドライブからサターンへとゲームアーツは移行した。新作として登場するのは96年の『ガングリフォン』だ。PSに比べ、3Dは苦手と言われるサターンで登場した本作は、ミッションクリア型の3Dロボットシューティングであった。伊達に8ビット時代からポリゴン（当時はポリゴンなんて言わなかった）をゲームに導入しているわけではないという、まさに先駆者としての貫禄の出来で、今なおサターンのベストに挙げるゲーマーも少なくない傑作である。パッドのボタンをフルに使うため、慣れるまで少し時間がかかるが、上達すればなみ居る敵機動兵器をガ○ダムばりに破壊していくことも可能となる。第3次世界大戦を背景とした火薬と油の匂い漂う演出もたまらない。また、オープニングムービーの美しさも出色の出来で、ムービーカード（ビデオCDを再生するための周辺機器。レア）に対応しており、ムービー再生を苦手とするサターンとは思えない映像を見せてくれる。「90式はブリキ缶だぜ」の名セリフも忘れがたい。

そしてサターンでさらに美しくなったインタラクティブコミック第2弾『だいな♡あいらん』を経て『グランディア』の登場となる。

この、のべ250人の各界クリエーターを結集して製作された超大作RPGについては論より証拠、とにかくプレイしてもらうよりほかない。この作品は「すごい」の集合体の「ものすごい」ものだとしかいいようがないからだ。それでは説明にならないので私的に述べると、一番すごいのは、王道、冒険活劇、超大作、というものに真っ向から取り組み、見事に描ききったことだと思う。手狭なこのスペースではそんなことしか書けないが、RPG好きの地球人類は、すべからく21世紀になる前に『グランディア』をやるべきだ、という意見だけは譲れないところだ。

The masterpiece

ガングリフォンII

機種：SS

近未来戦争で活躍する新型装甲歩行戦闘兵器（ロボット）を操作してミッションをクリアしていく3Dアクションシューティングゲーム。第3次世界大戦が勃発し、アジア太平洋共同体のリーダーである中国の無理強いによって憲法第9条を改正させられて設立された日本外人部隊に配備されたマグダネルダグラス・三菱社が開発した「12式装甲歩行戦闘車（HIGH・MACS）」を駆り、制圧、破壊、護衛などの作戦を遂行していく。

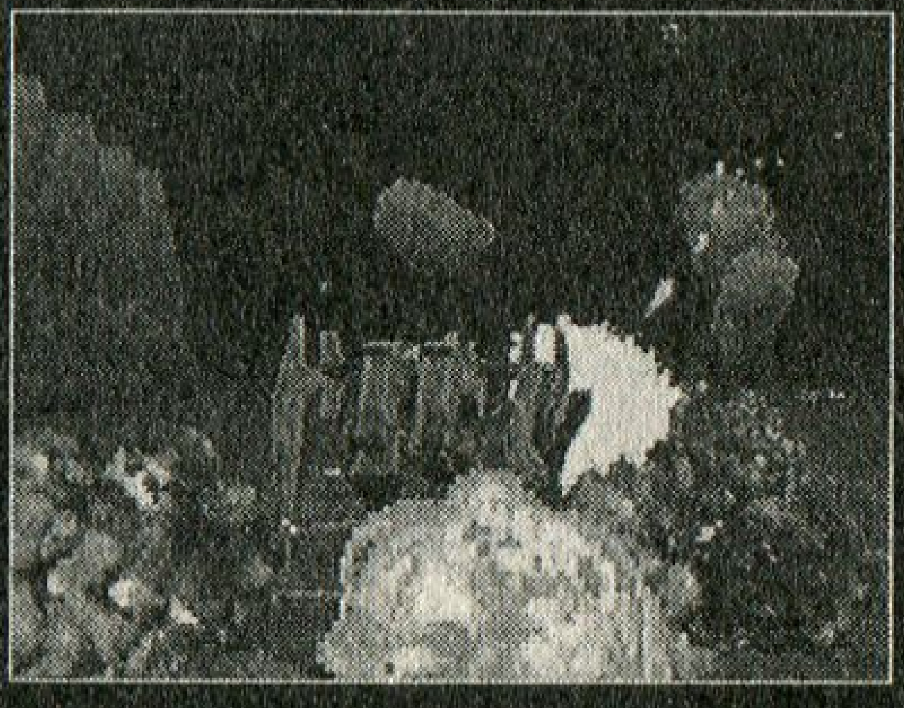
戦争の香りがゲーム全体を統べており、臨場感は抜群。ブリーフィング中に敵国側のラジオ番組が流れたり、上官の話を聞いてない他の兵士達の無駄話、戦闘中の「味方がやられたぞ！」などといった無線通信が、否応なしに娑婆じゃない世界を感じさせる。

ちなみに自機であるHIGH－MACSのオペレーションシステムの名前は「SILPHEED ver.2.0」。スピリットはちゃんと継承されているのだ。

ゲーム自体もなかなかシビアで、エクササイズでみっちり演習をしなくては戦車一台吹っ飛ばすにも苦労する。だが操作の複雑さの分だけやり込めばかなりハイレベルな運動が可能になるので漢なら燃えるしかない。リプレイモードがある上に、セーブしてオープニングデモとして流すことができるので鬼神の如き戦いぶりをたっぷり鑑賞することもできる。

また、2人で1機の操作を分担して戦う2人乗りモードもあるので、難しいと感じたら2人でトライするのもいいだろう。もちろん「分かっている2人」で組んでやると死ぬほど盛り上がる。

他にもバーチャロン用のツインスティックに対応していたり、通信対戦ケーブルを使った2台のサターンとテレビで対戦することや、一方のテレビをライブモニターにするなど、できたらいいな、と思うことがほとんどできてしまう。これ以上どんな機能が欲しい？と言われても回答に困るほど。サターンというハードは一体どれだけのことができたのか？その真実がこの作品にあるといえよう。



これはリプレイの画面で、プレイ中はコクピットタイプの画面になっている。OPデモにすることも可能。

ゲームアーツよもやま話

ゲームアーツの歴史をざっと見てきたわけだが、シルフィード以降から90年までの間があいていることに気付いた人も多いだろう。この時期に出たタイトルは実に興味深いものが多い。まず87年の『ゼリアード』という横スクロールアクションゲーム。復活した魔王を倒すために洞窟へ潜っていくというもので、当時のゲームアーツらしいアクションの難しさと仕掛け満載の洞窟迷路が見所だ。ゲームアーツとしては初のファンタジー世界を扱った作品でもある。

また、『テグザー』の続編として89年に『ファイアーホーク』という作品も作られている。テグザーの後継機ファイアーホークを操るアクションシューティングゲームで、オプションキャリアーを帯同し、必要に応じて様々なパワーアップを取り出せるのが特徴だ。

この2作品の血を引く作品がメガドライブの『アリシアドラグーン』ということになるだろう。だが残念なことにこの流れを汲む作品はサターンでは現れなかった。DCでの復活に期待しよう。

そしてゲームアーツメカとして唯一格闘兵器（パンチだけど）を装備した88年の作品『ヴェイグス』も忘れてはならない。だがこちらも後継作は現れなかった。

『プロ野球ファミリースタジアム』のパソコンへの移植をしているのも興味深い。しかもコントローラーで対戦するためのパーツまで作ってしまうのだからえらいことである。たとえ移植でも妥協一切なし！ それがゲームアーツなのである。このようなソフトのみならず、ハードウェア面へのこだわりは、後にガングリフォンシリーズでいかんなく発揮されることになる。

そして衝撃の問題作（笑）、『HARAKIRI』である。エドのキンカクジで開かれるショーグン・ヨシムネ主催の花見に向かう途中、日本第二の実力者であるアサノはミカドから預かった茶道具をヨシムネの放ったニンジャの集団に壊されてしまう。花見でハジをかかされアサノはハラキリして自害してしまうが、アサノの家来、カロー・オーイシ以下47人の家来がブシドー精神に則り、仇を討つことに成功する。ヨシムネが死に、空いたショーグンのポストを巡り全国のダイミョーは争いを始める…。もはやどこを訂正すればいいかわからないストーリーから始まるこの作品は、なんと歴史SLGなのである。だが登場するダイミョーは信長、頼朝、三船徳川（?）、ショーコスギ（!）と意味不明。こんな極上のバカゲー（面白いのよ、分かると思うけど）を世に送り出していたことを若いファンは知らないだろうが、これは事実である。だが、次いでメガCDでリリースされた『天下布武』は何故か正統派歴史SLGになっていた。現在ドリームキャストとプレイステーション2で製作中の『鄭問之三國誌』もバリバリ正統派SLGのようで、『HARAKIRI』ファンはちょっと残念。

The another side of GAME ARTS

全方位自動追尾コラム

ゲームアーツと言えばやはり全方位自動追尾なのである。イデオンの全身ミサイルやマクロスの納豆ミサイルなど、アニメの世界でもそうそうお目にかかることのない、このドリーミングな攻撃をゲームでいち早く実現したゲームアーツはやはりコレに愛着があるらしく、『テグザー』の後継作品である『ファイアーホーク』、『アリシアドラグーン』のみならず、『ゆみみみっくす』と『グランディア』の魔法などにもそれらしいものが見られる。

思い起こせば自動追尾というと古くは『ゼビウス』のガルザカートよろしく、強力な敵の攻撃と相場が決まっていた。それをプレイヤーが操ることができるようにしたのがゲームアーツであったわけだ。85年当時といえば丁度『グラディウス』や『魔界村』などが出た年でもあり、アクション、シューティングゲームの進歩が著しい時代。それでも自動追尾はわずか『ASO』のホーミングアーマーに見られるのみで、一般化するのは87年の『R・TYPE』、『ドラゴンスピリット』、『アフターバーナー』辺りからであるから、2年は先を行っていたわけで、パソコンを持たないゲーマー達がテグザーに憧れたのも無理はない。

また、テグザー同様の光線タイプの自動追尾攻撃はFM－77AV版『ディーヴァ』のドライビングアーマーと東亜プランの『達人』に見ることができる。

そしてゲームアーツはきちんと照準を合わせて撃たねばならない『ガングリフォン』を作っているというのも因果な話である。

The new soft

グランディアII

機種：DC

『ルナ』シリーズでRPGメーカーとしての地位も確立したゲームアーツが挑んだ超大作『グランディア』。そのシステムを継承した『グランディアII』が現在製作中だ。何、グランディアを知らない？ そんな人のために『グランディア』も紹介しておこう。

冒険活劇をテーマに作られた『グランディア』は、いわばRPGの王道中の王道を行く冒険に憧れる少年の勇気、友情、そして成長の物語。その王道を見事に描ききった物語の素晴らしさ、その物語を支える3Dで緻密に描かれた世界。生き生きと動き回る2Dで描かれた表情豊かなキャラクター達、過去のハードでは実現し得なかった戦略性の高いアルティメット・アクション・バトル。オーケストラで奏でられる楽曲も良い。さらにゲーム全体のボリュームもあり、間違いなく90年代RPGの最高峰のひとつである。

その『グランディア』の後継作『グランディアII』は機関車や飛行機があった前作とは全く別の世界の物語になっており、今回は純粋に剣と魔法の世界が舞台となる。

1万年前のグラナス神と悪魔ヴァルマーによる神魔戦は世界を無惨に破壊し尽くした。その戦の傷跡である「グラナクリフ」とよばれる巨大な亀裂が世界各地に残り、人の繁栄は妨げられていた。それでも長い時によるかりそめの癒しの中に人々はつつましく暮らしていた。しかし悪魔ヴァルマーが第2の月に姿を変え、天から世界を見据えている限り、人々の心から不安が消えることはなかった。

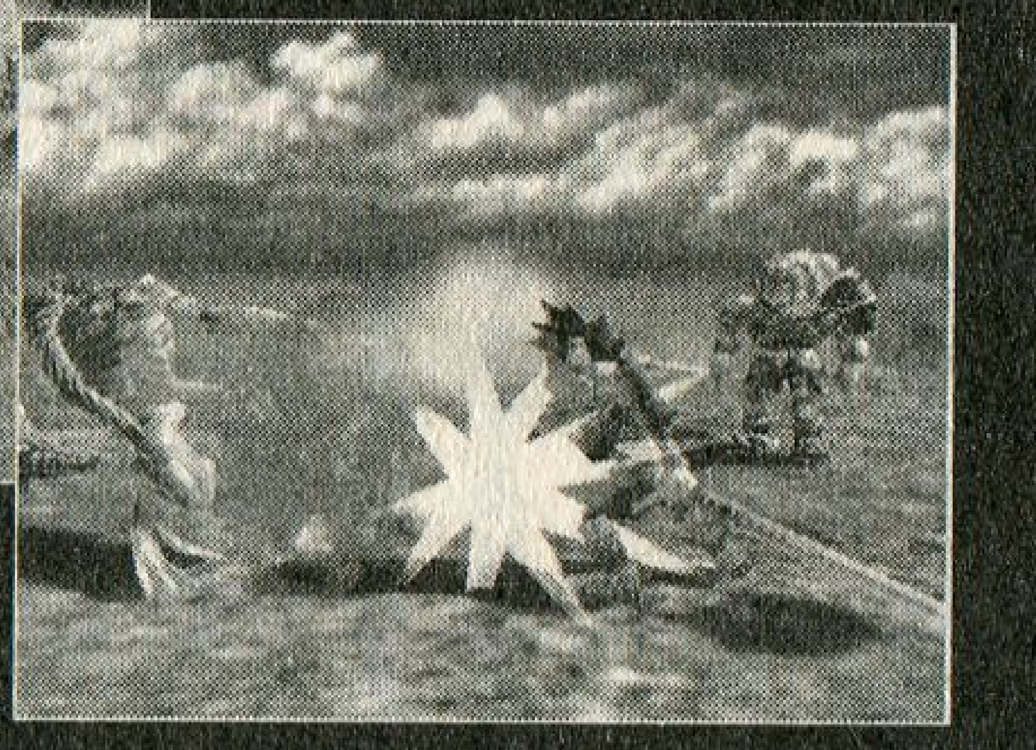
この世界に生きる主人公「リュード」はなんと「夢でメシは食えない」を信条とする現実主義者の17歳。マジメな剣術修行のおかげで腕の立つ「ジオハウンド（モンスター退治屋）」として生計を立てているが、普段は相棒の言葉を理解する鷹「スカイ」にしか心を開かない。なんとも訳アリな感じの主人公である。そんな彼がどんな冒険を見せてくれるのか。

画面写真から分かるとおり、今回は全てが3Dになっている。これによりさらに迫力あるアクションが可能となる。世界の風景もより美しく、きめ細かく描かれ、情感たっぷり。前作で吊してある「魚のひもの」に触るとぷらぷら揺れるのに感動したが、それ以上のものが期待できそうだ。

残念ながら詳細はまだまだ秘密で、発売日も未定。ドリームキャストを磨いて発売を待とう。



街の風景もより細かく、3Dで構築された街並を歩き回るという楽しみは、本作にも受け継がれるか？



主人公リュードの攻撃。服の模様などが細かく描写されている。早く動いているところが見てみたい！

「より多くのユーザーに良いものを」という姿勢を変えずにいることは素晴らしいことであり、またユーザーとしては単純に嬉しいことなのである。

今後の展望を伺ったところ、「良いゲームをなるべくユーザーのみなさんを待たせないようにたくさん作りたいです。また、ネットワーク関連のゲームにも挑戦してみたいです」（宮路武氏）とのこと。みなさんを待たせないように、というあたりが実に泣き所をわかっていらっしゃる（笑）。が、それ以上にネットワーク関連のゲームという言葉に注目したい。ネット対戦可能な『ガングリフォン』や、『グランディア』のような世界でネットRPGができたりするようになるのだろうか？ それとも、まだ見たことのないような新しいネットワークゲームを構想しているのだろうか？ これまでの流れを見る限り、どちらもあり得るだろう。いずれにせよ今後のゲームアーツの動向には注目しておこう。

厳冬時代のゲーセンゲーマーに捧げる

ゲームセンター放浪記

たまにはコイン入れましょうよ

今回のお題『ミスタードリラー』

Text by 津田清和（編集部）

ゲーセンではほとんどあり得ない光景

皆さん、ゲームセンター通ってますか?

おそらく大半の人は通ってないんじゃないか、と思います。一週間に一回とか、たまに行くぐらいで。中学生時代からずっとゲームセンターに通い続けている身としては悲しい限りですが、実際のところ、それも無理ない話だなとは感じております。私が今高校生ぐらいだったら行かないだろうなあ、と思うんですよ。対戦ゲームは一旦ついて行けなくなったらお終いだし、音ゲーはプレイ時間が短すぎてお金がかかりすぎるし、何より、家庭用にこれだけ面白そうなゲームがあれば、行こうなんて思いませんって。

まあ、そんなゲームセンターなんですけど、最近、ちょっと見なれない光景にお目にかかれます。

一見さんっぽいカップルがプレイしていたかと思えば、今度はいかにもなマニアがプレイしている。それも格闘ゲームしかやってなかった人だったりして。かと言えば、女の子が1人でプレイしていたりします（物凄く珍しい）。

その原因がこのゲーム、『ミスタードリラー』なのであります。

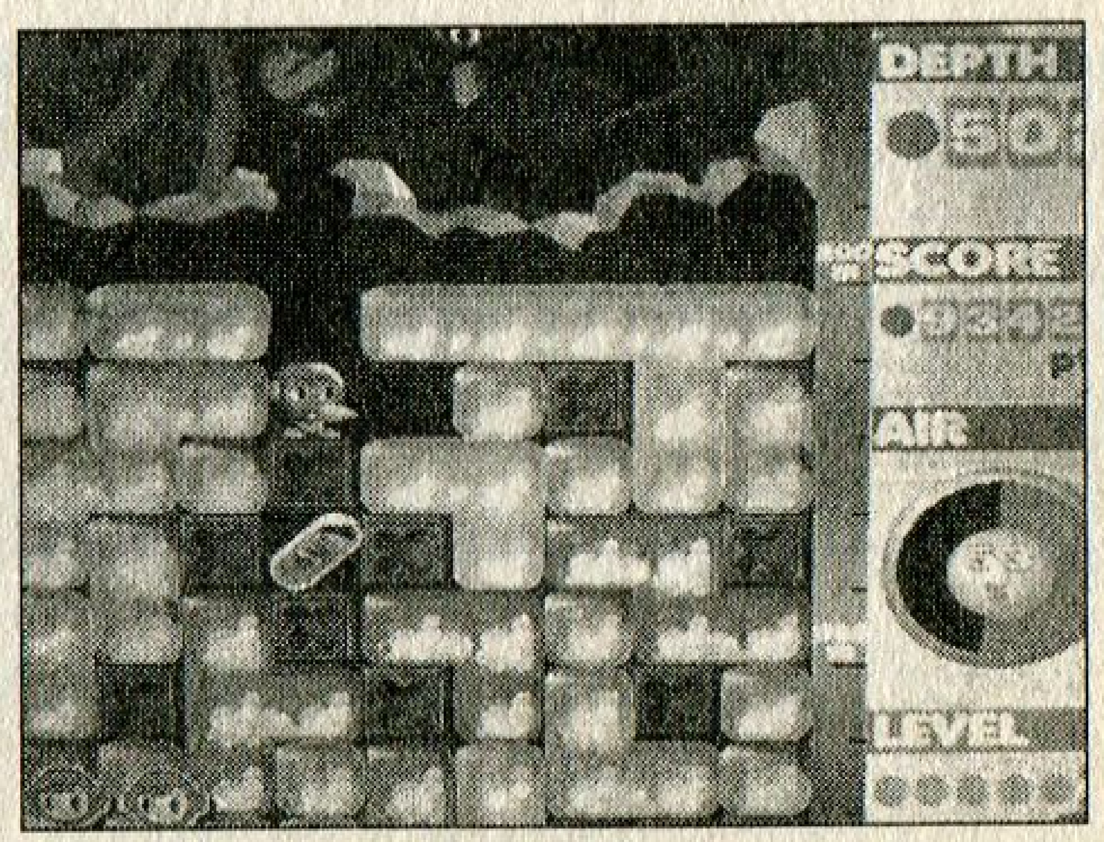
主人公の「ススム君」を操り、ひたすら地下深くブロックを掘り進んでいき、最下層まで辿りつくのが目的のこのゲーム。

フィールドには重力があって、下にある物がなくなるとススム君やブロックは床につくまで落下し続けること。ブロックは同じ色でくっつく特性があるので、それを理解してうまくブロックを壊して進むこと（4つ以上くっつくと消える。『ぷよぷよ』みたいなカンジ）。時間が立つとススム君の酸素量が減っていくので、酸素カプセルをなるべく拾っていくこと。

といった基本ルールさえ覚えれば、本当に誰でも楽しめるゲームになっている、実に良くできたゲームなのです。

マニアと一般客の両方が楽しんでいることの凄さ

私、このゲームをひたすら遊んでおりました。プレイするたびに、自分の腕が上がるたびに、新しい発



ススム君の下にある×印が固いブロック。このように囲まれているカプセルをとる方法を自分なりに考えていくのが気持ち良いのです。この形だったら、左側から回り込んでいくのが楽なルート。

見があるんだもの。

まず、最初に感じたのが、操作系の単純さ。

1レバー＋ボタン1つという操作系は、ゲームが複雑化しているのが当たり前の今、脅威と言っても良いくらいのシンプルさです。せいぜい単純化しても、1レバー＋ボタン2つぐらいだろうなあ、と思っていたので。

ルールが見た目＆感覚ですぐにわかることもうまい。

これってある意味、ゲームであるならば当たり前のことだと思うんですけど、今のゲームって画面が高度に進化しちゃった分、見た瞬間にゲーム内容をすぐに理解できないんですよね。ずっとゲーセンにいる自分でさえそうなんだから、たまに来る人がついて行けないのは至極当然。

このゲームの場合は、「下に進むことが大事」「上からものが落ちてくると危険」「同じ色があるとくっつく」という要素が、見ただけで無理なく理解できます。「酸素が足りなくなると危険」というのはプレイしなければわかりにくいけど、これも一度遊べば、まず覚えられる。

そしてちょっと慣れてくると、パズル的な仕掛けの巧妙さに気付きます。

進んでいくときの肝となるのが「酸素カプセルをいかに取るか」ということなのですが、このカプセルは堅いブロックに囲まれていることが多い。この堅いブロックを他のブロックを壊すことによってうまくずらしてカプセルを取りに行く、という思考が実にパズルチック。絶妙なランダム性もあって、その豊富なバリエーションをひとつひとつ見つけて覚えていくことが、「オレ、賢くなってるじゃん」と思わせてくれて実に気持ち良いのです。

そしてさらに慣れてくると、今度は「ミスタードリラー」の称号を目指してプレイすることになるのですが、ここでプレイスタイルは激変。落ちてくるブロックのタイムラグを利用して、ほとんどノンストップで進んでいきます。堅いブロックも中盤までは破壊による酸素のロス（酸素量が20ポイント減らされる）は無視して突破。カプセルの回収と一秒でも早く下に進むことに集中して、安全性はある程度無視して進むことになるのです。

こうなるとゲーム的には、パズルというよりタイムアタックに燃えるレースゲーム。まるで違ったゲームをやっているかのような状態になります。アクションパズルなのにハイスコアラーが集まるような店では連射ボタンがついていたりするんだから（固いブロックを壊すときに大きな差がでる）。

そしてハイスコアラーレベルまで到達しても、初心者向けの500メートルモードと通常時の1000メートルモードでは、ハイスコアを狙う上でプレイスタイルが異なる点も面白い。1000メートルでは前述したタイムアタックになりますが、500メートルではブロックを消すことによって起こる連鎖による得点がハイスコアの鍵。このようなやり込みの違いがあることも、またお見事なのです。

まあ、そういったゲームマニア的な解説よりも、いわゆるライトユーザーな人からマニアまで幅広い層に受けている、という事実が何よりこのゲームの面白さを物語っているのでしょう。

前にも書きましたが、うまくなるたびに新しい発見がある、またそれを覚えることによって新しい遊び方ができる、と予感させてくれるゲームは本当にマレです。

うまくなるとプレイ時間は短くなる、という最近の風潮に合わせた設計だけは昔からのマニアとして好きになれませんが、実際のところは、遊んでいるときはそんなこと考えてませんね。最初のほうでイージーミスで死んだりすると、「納得いかねぇー」とか叫んで、捨てゲー（注）してますもの。こんな調子なので、仕事帰りに1時間ほどしかゲームセンターにいないのに、気付いたら千円以上使っているんだから。

（注）…途中のミスによって、このまま最後までいってもスコアが延びないとわかった時、また、あまりにもマヌケなミスによってやる気をなくしたとき、まだプレイ続行可能でもそれを止めてしまう事。ハイスコアラー標準装備。

『ウルティマオンライン』ゲームと現実が重なる不思議な空間

Text by Donpei（フリーライター）

もうはじまっているネットRPGの世界

ファイナルファンタジーもPS2でオンライン化されることが発表され、家庭用ゲーム機にもにわかにネットRPGの目玉が現れたわけですが、パソコンゲームの世界では、ネット未対応なゲームを探すほうが難しいような状況です（エロゲー除く）。

その中でもインターネットRPGである『ウルティマオンライン（以下UO）』は、発売から2年以上たった今も大人気で、プレイヤーは増える一方。日本に設置されたサーバーでは日本語のサポートが可能だったり、プレイヤーのほとんどが日本人なため英語を話す必要がないのが大きいですね。料金は電話代以外で一月千円程度と、それほど高くないですし。

ゲームの目的は特に設定されておらず、千人いれば千通りの、テンでばらばらな遊び方をしています。例えば、鍛冶屋として作った武器・防具や、ダンジョンで取れる魔法の剣などを他のプレイヤーに売る。そのお金で店を建て、NPCを雇いお店を大きくしていくといった、トルネコチックな人もいます。勿論、普通のRPGのようにモンスターとの戦いがメインの人もいますが、その形態も様々で、中には軍隊を組織して指揮官として戦っていたりする人もいます。

とにかく、システム上できることが驚くほど多いので、様々な遊び方が可能なのです。ファッションに燃える人やドラゴンを飼いならす人、中にはおしゃべりだけで過ごす人もいますし。ちなみに私は釣り師として、釣った物を他のプレイヤーに売ってお金を貯め、長い道のりを経て念願の塔を建て、お店として公開しています。おかげで電話代は5万を越えることもしばしばという、どうかと思うところまで来てしまいました。

面白いのはゲーム？それともプレイヤー？

さて、長いことUOで遊んでいるとネットゲームの面白さは、シナリオやシステムが良いとか、絵がきれいだ等のほかに、〝プレイヤーどうしの関係〟というものが鍵になっているのがわかります。大勢の人間が「生活」しているわけですから、当然のように、妙なことがいろいろ起こるんですね。

UOでは、プレイヤーが別のプレイヤーを殺すことができます。一応、悪を打ち倒すというシナリオはあるのですが、なぜか救世主同士が殺し合い可能です。

対戦型のゲームのように殺し合い専用のゲームであればなんてことはないのですが、UOの場合は、ほのぼのの勇者の一団が、顔文字で「あうあう〜^^;」などと談笑しながらモンスターをポカスカやっていたり、お店に商品を陳列中だったり、海辺で愛を語らっていたり、何もわからない初心者が、森をさまよっていたりします。

そんなところに、猛スピードで黒い馬にまたがった魔法使い（もちろんほかのプレイヤー）が現れ、「YOU MUST DIE!」とか叫びながら、攻撃してきて殺されてしまい、

さらになけなしの持ち物を奪って去っていく。こんな光景が、わりと多く見られたりするのです。

UOの外のUO

殺人が日常という、それだけでもかなり凄い世界なのですが、ゲーム中でうっぷんのたまったプレイヤーはネット上のUOの掲示板に飛び出すことがあり、この辺から話がおかしくなるというか、盛り上がります。

「PK（他のプレイヤーを殺すこと）する奴なんて、実生活では（ピー）で（ピー）だ！（ピー）も小さい（言いすぎ）」などと書き出すと、すかさず「それはおまえのことだろう」とか「殺人者をロールプレイしてんだよ」など、罵声が飛び交う楽しい感じになります。

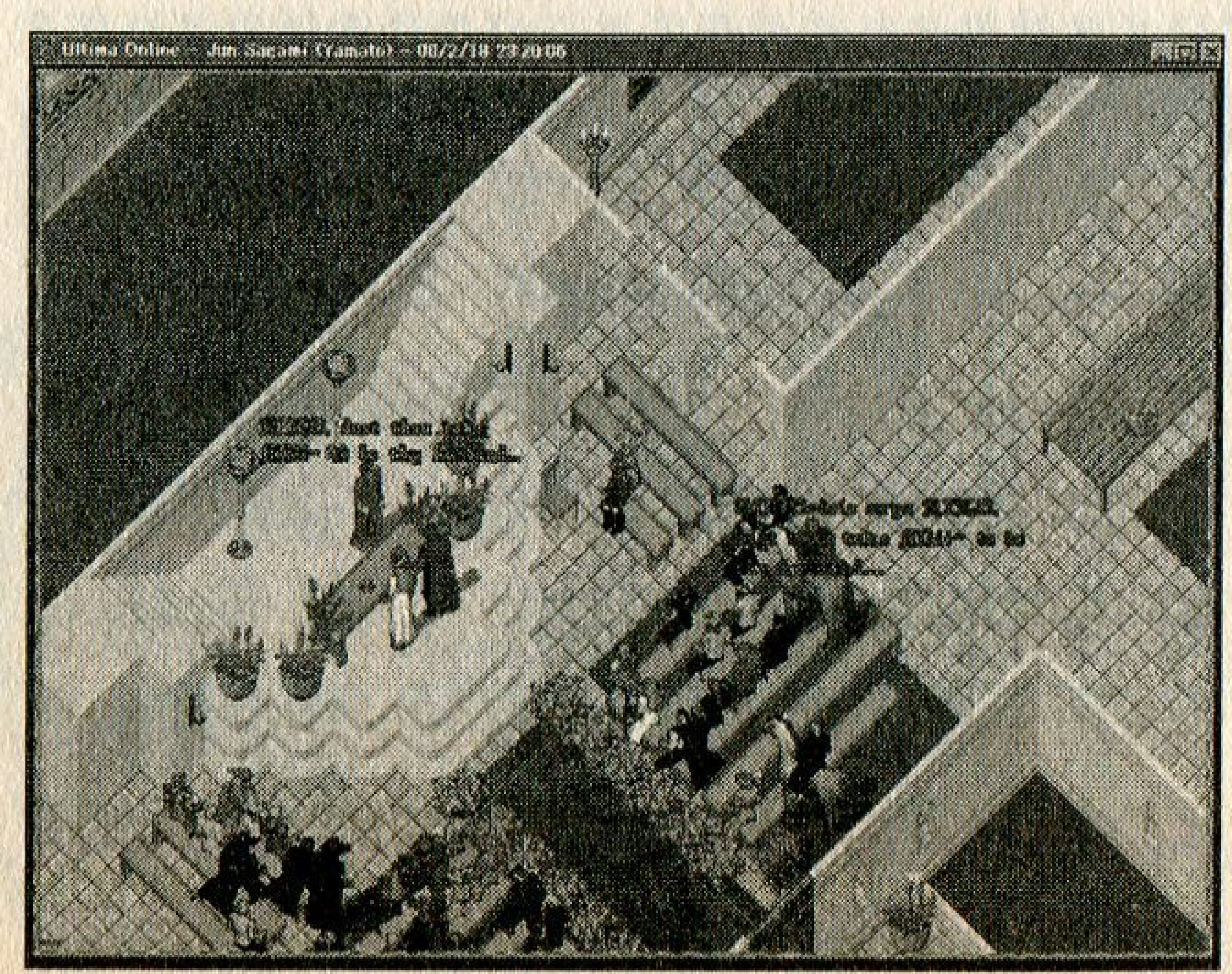
掲示板を賑わすものに、詐欺も存在します。ゲーム中で代金を受け取ってトンズラしてしまったり、偽のアイテムを売りつけたりするのですが、これが被害者の怒りを買うと、「住所をつきとめることができる」とか「（本物の）警察に訴える」などと、言い出し、法律の解釈と講釈で掲示板が埋まることもあるという加熱ぶりです。騒ぎが始まると、「どんな暴言が出るのだろうか」とドキワクしながら、毒舌女優の出るワイドショーを見るように観戦していましたねえ。

また、言い争いより、さらに「UOの外」に出る人もいます。UO内のお金やアイテムを実世界のお金で売買するわけです。そうなると、UOでの収入＝現実の収入になり、「ゲームをしていると、現実と区別がつかなくなる」という意見も笑い飛ばせなくなってきます。さらにそれに詐欺がからまったり、競売にサクラがいたりと、だんだんUO内の無法が現実にハミ出してきます。ひどい事件になると、UOを運営する側のスタッフが、不正に作ったアイテムを含んだキャラクターを、競売専門サイトで売っていたこともありましたなあ。

しかし、ゲームのデータを実際の現金と取引するなんて、あまりカッコイイもんじゃないですな。ゲームの中で本気でゲームして、あとはスパっと無に返すのがゲーマーとしての粋ってもんでしょ。

UO初期には改造ソフトが出まわり、ゲームを破綻させるようなプレイヤーもいました。改造ソフトは一人で遊ぶ家庭用ゲームでは、あまり問題になりません。しかしネットゲームでは他人のゲームバランスも壊すことやアイテムの増殖など、現金取引などを通じて実社会への影響にまで及ぶ可能性があり、あらゆるネットゲームで不正の防止が課題になっています。

今後家庭用ゲーム機でネットゲームが広がると、同じような問題や事件が起こることは容易に想像できます。ファイナルファンタジーのようなメジャータイトルには100万人以上が集まることもあるでしょう。その時、どのように不正を管理するのか、プレイヤーの間で一体何が起こるのか、恐ろしくも楽しみな気がします。



先日出席した友人の結婚式にて。コラムでは殺伐とした内容ばかりになっちゃいましたけど、こんなホノボノとしたこともあるんですよ。GM（運営側の人）が神父となり、指輪の交換など本格的な式が行われます。参列者は私語を慎む等といった細かな注意事を守り、二人を見送るのでした。

レースゲームはハンドルに限る!?

MASTER DRIVE

ANALPG STEERING WHEEL CONTROLLER&RACING PEDALS

買ってみた。
滝沢編集長編

アーケードレースゲームの魅力は何と言っても、実車感覚のステアリングとフットペダル。それを家庭でも楽しめるようにしたのがハンドル型コントローラ。今回は、そんなレースゲームファン垂涎のアイテムをゲット。

3機種対応で、操作感覚もまずまず

レースゲーム好きなら一度はハンドル型コントローラで遊んでみたい、と思ったコトがあるだろう。しかし、ハンドル型コントローラはご存じのようにデカく保管場所に困る上、値段も高価。そう安易に買ってこれる代物じゃない。しかも、複数のハードを持っているユーザーは、ハードごとにそろえなくてはならない。このようにハンドル型コントローラは、今の日本の中流家庭では贅沢品の部類に入るアイテムなのだ。

今回「買ってみた」ものは、そんな人たちに夢を与える商品である。なにせ、PS、SS、N64の3機種対応という優れもの。加えてフットペダル付きという本格派。しかしながら、お値段は約1万円と、コンシューマゲーム機のコントローラとしてはなかなかハイグレードだ。だが、3機種それぞれにハンドルコントローラを買ってしまった場合の金額を考えると、断然お買い得なハズ。

ただ、正直なトコロ「海外品」という一抹の不安は拭えない。つまり、問題は「きちんと動くのか？」というコトである。

では、早速インプレッションしてみよう。

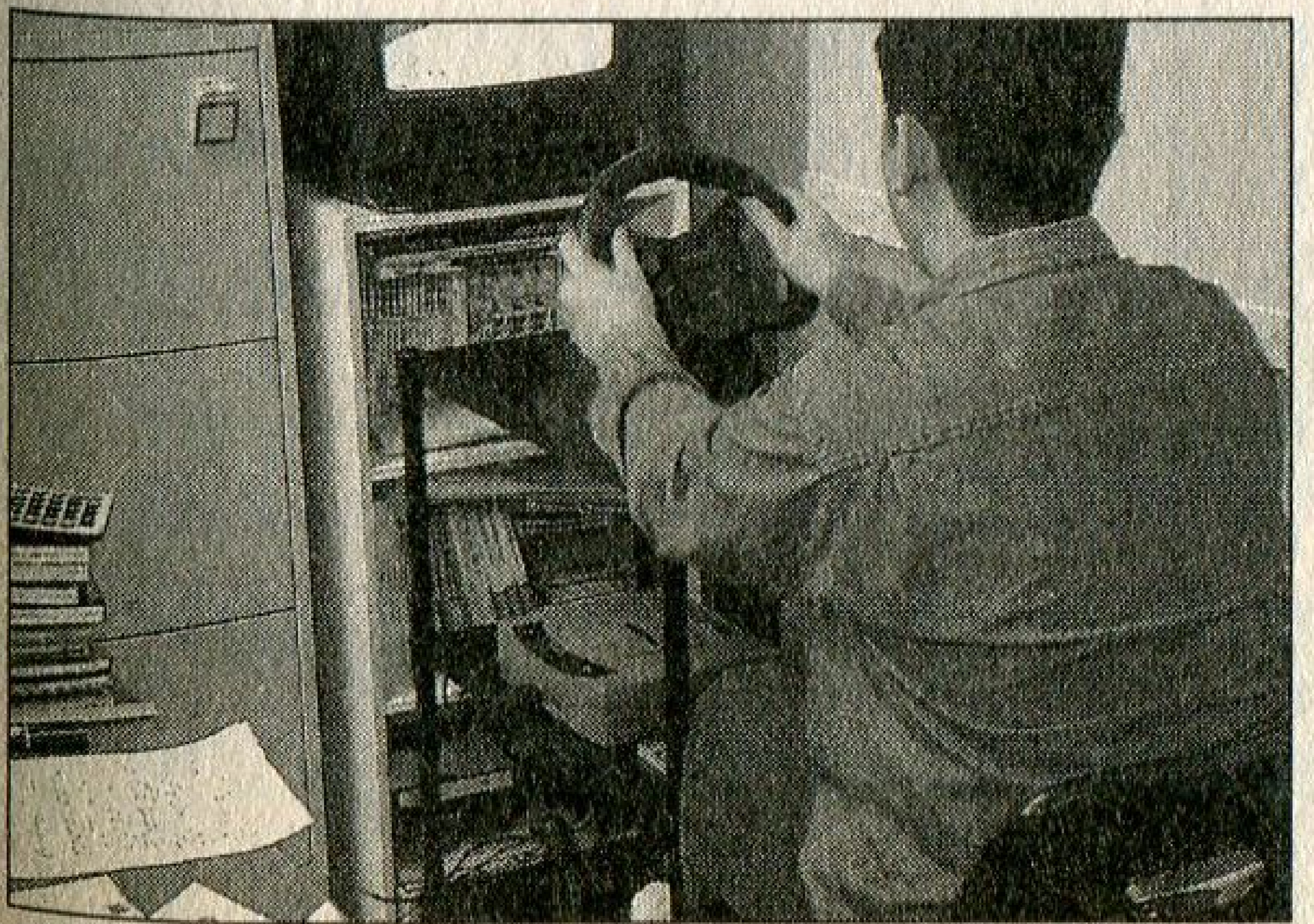
F1似のハンドル部分はレザー風カバー付き。カバーを留めているマジックテープが邪魔だが、グリップ感は良好。シフトレバーが右にあるので、国産のマニュアルに慣れている人には違和感があるものの、カチッカチッと入るシフトのフィーリングがドライバースピリットを盛り上げてくれる。

フットペダルは大きめに作られており、踏みやすく、アナログならハーフアクセルもこなせる。

とりあえず、3機種で動作チェック。セガラリーからリッジ、F-ZEROなど十数本プレイしてみたが、全く問題なし。

ハンドルの操作フィールはややクイック。ただ、ハンドルの切れ角を大きめにするなど、レスポンスをルーズに設定してやれば問題はない。まあ、ドライビングには人それぞれの癖や好みがあるので一概には言えないが、個人的にPSの場合はネジコンプレイを前提に開発されたソフトの方がフィーリングが良いように思える。

ハンドルは、底面にある三つの吸盤をテーブルなりにピタッと張り付けて固定するのだが、プレイ中、上に持ち上がることこそないが、滑って前後左右にズレることがしばしば。フットペダルには吸盤すらついていないので、これも同様に不安定。ハンドル部と共にもう一工夫欲しいトコロだ。



編集部の片隅でステアリングを握る編集部員の勇姿。足下は裸足が基本。

メーカー：ESEL INTERNATIONAL　価格：9750円（税別）

買ってみた。
津田清和編

すごいです〜　マジです　やったよ〜♡

To Heart マルチスタンプコレクション

お手軽な値段でこの出来ならば文句なし。こういうグッズが増えるといいなあ。

メーカー：YUJIN　価格：（基本的に）100円

取材中の私の心を惑わした悪魔のグッズ

ま、『To Heart』が好きなんですよ。前号のインプレッションでも書いちゃってますけど。ですから、メーカーの思惑に踊らされて色んなグッズを買いまくり…ということはありません。ゲームのキャラなら、ゲームの中で楽しめりゃ十分でしょ、というのが私のスタンスなのです。

だいたい、高いってば。

トレカなんて全部集めようとしたら最低3万はかかるし、ポスター系なら種類数にもよるけど、1万は堅い（やけに具体的な金額ですねというツッコミは却下）。

ところが、今年の正月のこと。他誌の仕事のため街中のゲームショップを歩きまわっていた時、連れの友人が持ってきたのが、このスタンプ。マルチの「すごいです〜」という台詞が書かれているヤツでした。これが入っているガチャガチャが店頭に置いてあったのであります。

ほほー、と取材用ノートにペタンと押してみます。しかし、インクが偏ってイラストどおり綺麗に押せません。「100円じゃこんなものか」と思いつつも、なんとか奇麗に押せないかしらと試行錯誤。そして、ノートを一枚無駄にして、比較的綺麗に押すことに成功しました。「どーよ？」と友人に見せつけ、自慢する私。

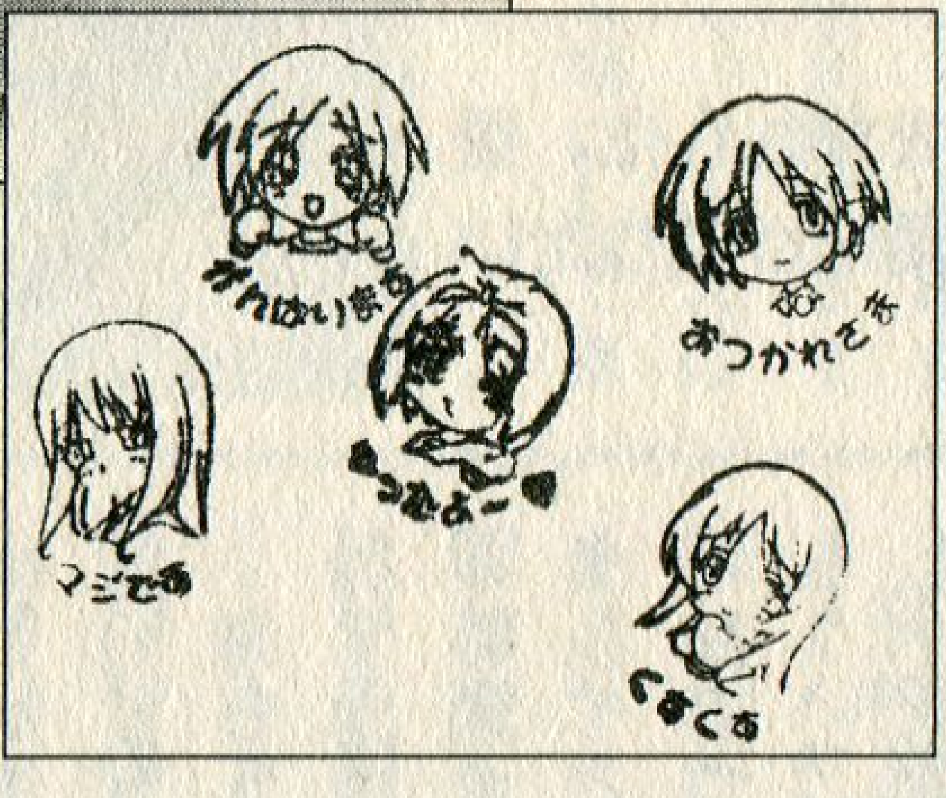
そしてですね、…なんかね、そのスタンプの跡を見ていたらね、なんつーか「いいかな、コレ」と思っちゃって。

原作の原画担当の水無月氏が書き下ろしたイラストがうまいのよ。各キャラクターごとの台詞も、らしい台詞でありつつも絵的にバランス良いし。小さいからフィギュアやポスターみたいに飾る場所に困ることもないし、使える？道具だしね。値段も100円だし。

と、自分に言い訳しつつ、その後はゲームショップに新しく移動するたびにこのスタンプを探し、いつのまにかコートのポケットはカプセル一杯。数千円使用後、最後にあかりをゲットしてコンプリート。相変わらず、俺を惑わせる女だぜ（馬鹿）。



今回、消費したカプセルケースの山。余ったものは他人にあげたりしたので、本当はこれの倍ぐらいありました。



これが修行の成果。こうやって綺麗に押すのはコツがいるのですよ。

買ってみた。奥山美雪編

丸ごと1冊台詞集！

ゼノギアス・メモリアルアルバム

THOUSANDS OF DAGGERS

『エヴァンゲリオン』ちっくな展開が物議をかもした、複雑怪奇なストーリーの『ゼノギアス』。お話だけ知りたい人にはオススメだ！

あの名シーンをもう一度見たい！

私がこの本を買った理由。それはゲーム中で出てきたある台詞の、正確な言い回しを知りたかったからだ。

そりゃ、もう1回ゲームをやればいいのはわかってるの(セーブデータも5、6個残ってるし)。けれどやっぱり、『ゼノギアス』みたいな50時間オーバーの大作となると、タルイとか時間がないとかいった理由でつい敬遠してしまいがち。もういっぺん、話だけは最初から見たいんだけどなあ。

しかも、この作品の場合ストーリーが複雑すぎて、最初のプレイでは理解しきれない部分がきっとあったと思うのだ。

さて、そこまでして知りたかった、私的ゲーム名シーン第1位とは！

―500年前の戦争を忘れないために、あえて戦闘で崩壊した家屋を残しているのだというその部屋で、風に吹かれる木馬やぼろぼろのベッドとともにあった、箪笥を調べてみると…。

「『遠い日の思い出』を見つけた！」

お、ラッキー！　なにかアイテムらしい。なんだろう？　聞いたことないものだなあ。

取得しようと○ボタンを押すと、次のメッセージが流れた。

「けれどそれは、誰にも奪うことができなかった」―

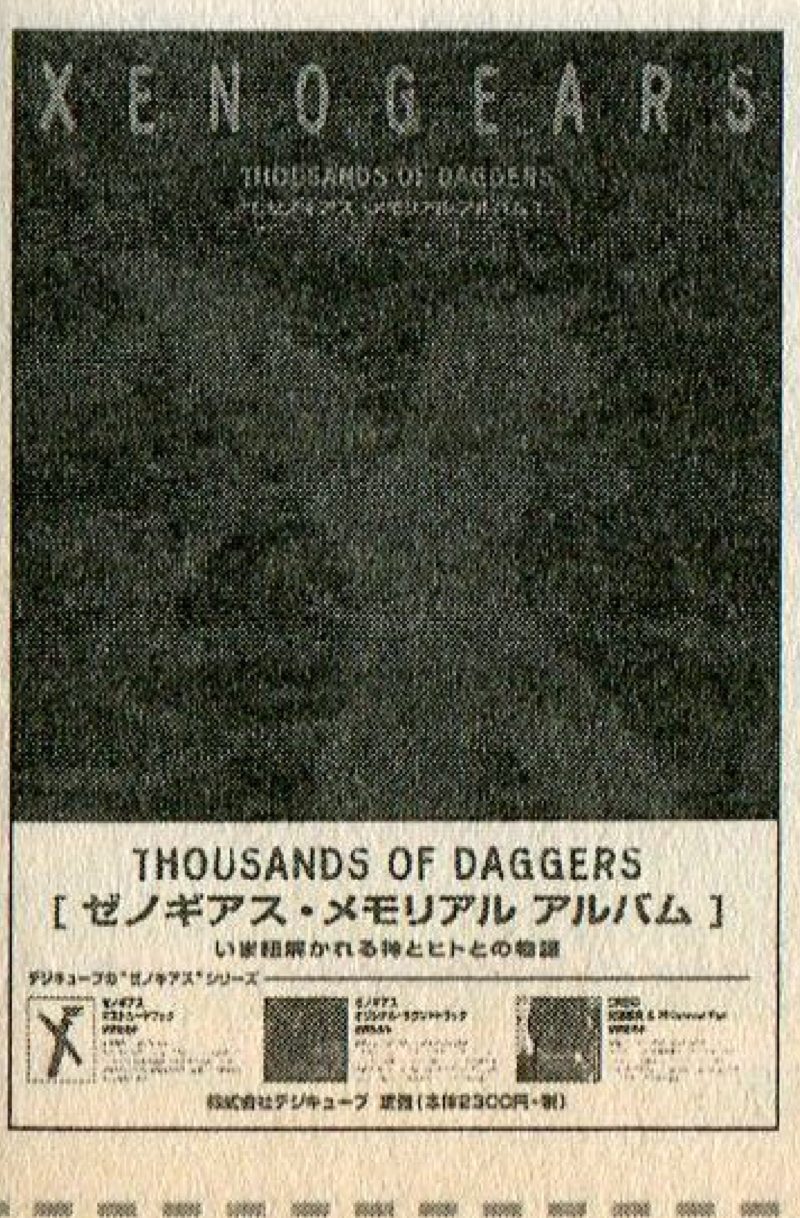
この瞬間、自分の浅ましさに凍りましたね。そりゃ普段から、ヒト様の家にずかずか上がりこんでは箪笥や宝箱を漁りまくり、強奪するのがRPGの王道みたいになってる。だからついついクセでここでもそうしてしまったけれど、ああ、なんて人非人なことをしてしまったのだろう…。

けれどこの「ゼノギアス・メモリアル　アルバム」―フルカラーでびっしりと重い400ページ弱、当然お値段も高い2300円―には、このシーンは収録されていなかったのだ。レ・ミゼラブル。

この本は基本的に台詞集、つまり「台本」だった。だから、キャラクター同士の会話は収録されていても、こんな「アイテム発見時のコメント」まで載っているはずがない。…どうやらもう1度プレイするのは確定のようだ。

さて、それはともかくとして。この本を見て思ったのは、やっぱりRPGとかのストーリーってめちゃめちゃ長いんだなということ。台詞とその近辺の画面写真だけでこの分量なのだから恐れ入った。

まあ結局はただそれだけだから、これを必要とする人はそう多くないのだろうと思うけど…同人誌作りたい人には便利この上ないアイテムかもしれない。



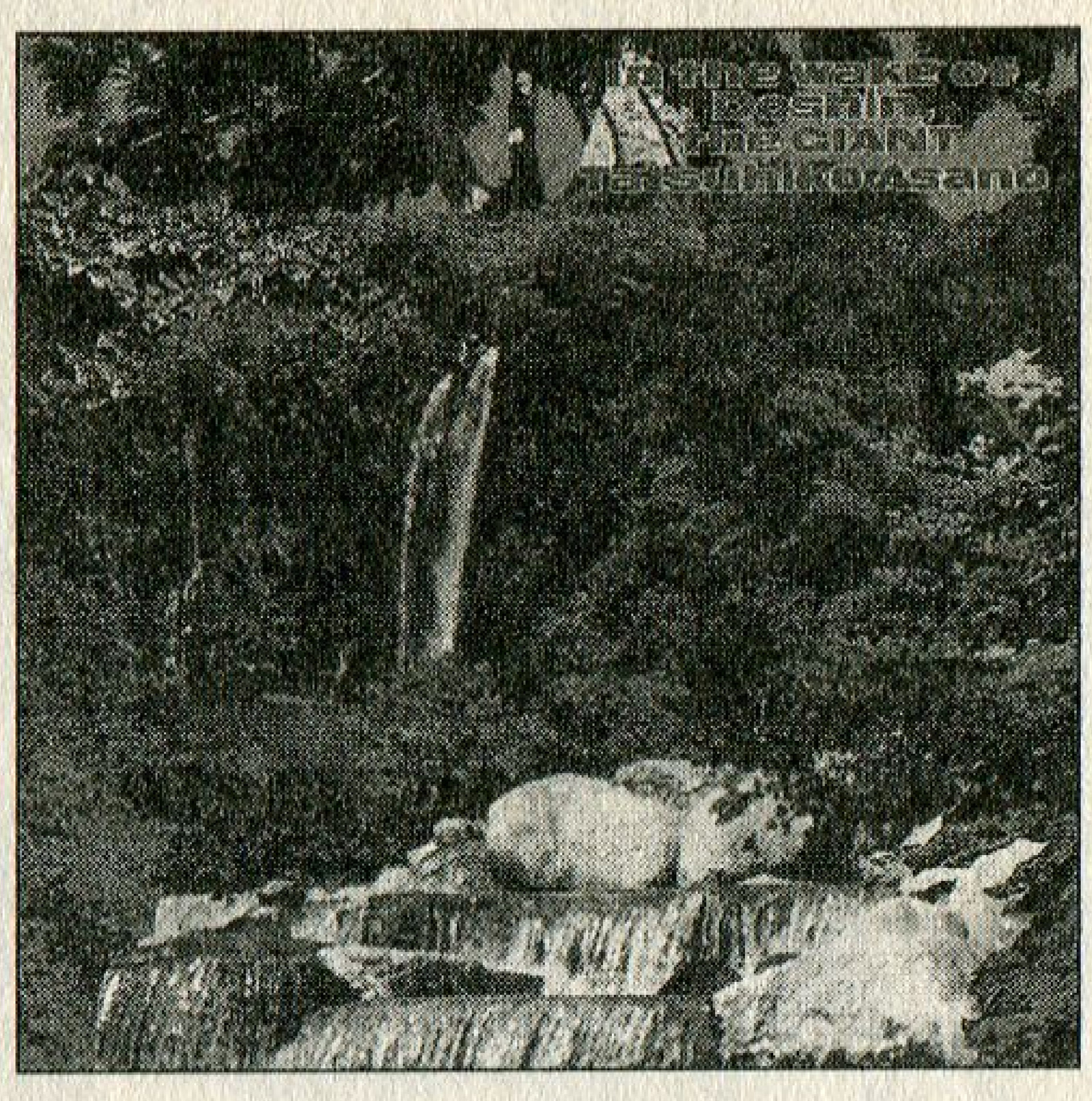
いくら人気作とはいえ、あまりこういった「台本」って発売されない気がするのだが…。この頃って100万本ソフトたくさんあったよね。

メーカー：(株)デジキューブ　価格：2300円（税別）

なんか久しぶりにゲームのサウンドトラックを買いました。この『ドシンの跡を追って』は、昨年N64DDで発売された『巨人のドシン1』の音楽を手掛けられた浅野達彦さんのアルバム（になるのかな？）です。

DDってみんな持ってる？

軽くゲームの紹介をすると、南の島で、黄色い巨人ドシンを動かし、不思議な力で地面を隆起させたり沈降させたりして、たとえば人間が住める肥えた土地にしてあげる、という感じ。だから、ジャンルは「アゲ・サ・ゲーム南国風」なんだという。「ポピュラス・ミーツ・マリオ」とは制作者、飯田和敏氏の弁です。操作性良好で動かしているだけで楽しくなる、そんな、のほほんとしたゲーム。これだ！　という目的もないので、ダラダラやるのが私のスタイル。住民を踏み潰したりして（笑）。



ジャケットも「らしく」なくてイイ感じ。ちなみにコレ、よく見るとコラージュなのです。

ダラ〜っと聴きながらダラダラする

それにしてもなんで買っちゃったんでしょうか？　んー、たぶんそれはきっと『ドシン』サウンドに体を委ねたかったからだと思う。

ほら、ゲームプレイ中にも曲は聴けるけど、ゲームにも神経を集中させているから、じっくり聴けないじゃないですか。まぁ、ピンで聴きたくなった。平たく言えば、気に入っちゃったってコトです。

全体的な曲の雰囲気は、南国テイスト溢れるアコースティックサウンド。ハワイアンだったりボサノバだったり。ただ、陽気でお祭り気分の賑やかサウンドじゃないのは確か。単音でパーカッションが「ポカポコ」、スライドギターが「キューーーン」と、寂しげというか涼しげな雰囲気が漂います。だから決してキャッチーで聴きやすいものではないと思う。でも良いメロディーなんだよなぁ。

逃避行したくなるほどの心地よさ

なんというか、空気や温度、情景が伝わってくる音楽。熱さとか匂いとか。目をつぶれば、容易に「ドシンの世界」、もしくはどこか遠くの南の島が浮かびあがってくるのです。大きな音で曲を鳴らすと、南国ムードに体が包みこまれ、気分はもうミナミ！（へ？）

ああ、どこか南の島に飛んでいってしまいたいなぁ、と心地よい幻想の中でまどろんでいると、ハッと気がついてしまった。そうか、南の島に行ったら、デカくて黄色い巨人がいて、それにプチプチ潰されてしまうんだ、と。…さて仕事、仕事。

買ってみた。

荒木秀哉編

体で聴けるミュージック

ドシンの跡を追って

浅野達彦

In the wake do Dosin, the GIANT Tatsuhiko Asano

久々にゲームミュージックCDを入手した荒木。税別で2200円だったという。編集者はなぜこのサントラを購入したのか!!（ゲーム風なリードは合わないネ）

メーカー：メディアファクトリー　価格：2200円（税別）

買ってみた。
原田勝彦編

気分はゾンビハンター（微妙に違う）

サムライ・エッジ

M92F/S.T.A.R.S.Custom

ゲームの関連品といっても、周辺機器や音楽CDばかりとは限らない。例えばゲーム中に登場する銃器なども、グッズとして売られているのだ！　もちろん本物じゃないけど。

このずしりとくる重み…

ゲームグッズの紹介ということで、今回は変り種、『バイオハザード3』仕様のエアーソフトガンを買ってみた。

おそらく、読者のみなさんも、一度はエアガンを買ったことがあるのではないだろうか。子供の頃、2000円程度のエアガンを買ってきては、神社の境内で「うおおお俺は戦場の狼だぜえええ！」と叫びつつ銃を乱射して走り回り、最後はコケてエアガンを壊すというのが日常茶飯事だった（みんなは真似するなよ）。

そんな思い出の一つも持つ人ならば、これは見逃すわけにはいかないアイテムだ。一応、『バイオハザード』だから『戦場の狼』と同じカプコンつながりだし。

さて、このエアガン、実によくできているのだが、どこがどうよくできているのか、なかなか説明しづらい。分かる人なら、グリップを握っただけで「おお…このずしりとくる重み…たまらないぜ…」と納得するだろうが（そうか？）、分からない人には永遠に分からないジャンルかもしれない。

しかし、「分かる奴は買え。以上」で説明が終わってしまうのも何なので、ちょっとほかの編集部員にも実際に撃ってもらった。

やはり、実際に握って撃ってみると、面白さが分かってもらえるようだ。このサムライ・エッジは単なるエアガンではなく、「ガスブローバックアクション」というもので、撃つとスライドがガシャンと動き、反動が楽しめるのだ。このギミックはかなり好評だった。銃の重み、グリップを握った時の木とラバーの感触、そしてこのブローバック…うーむ。よい。

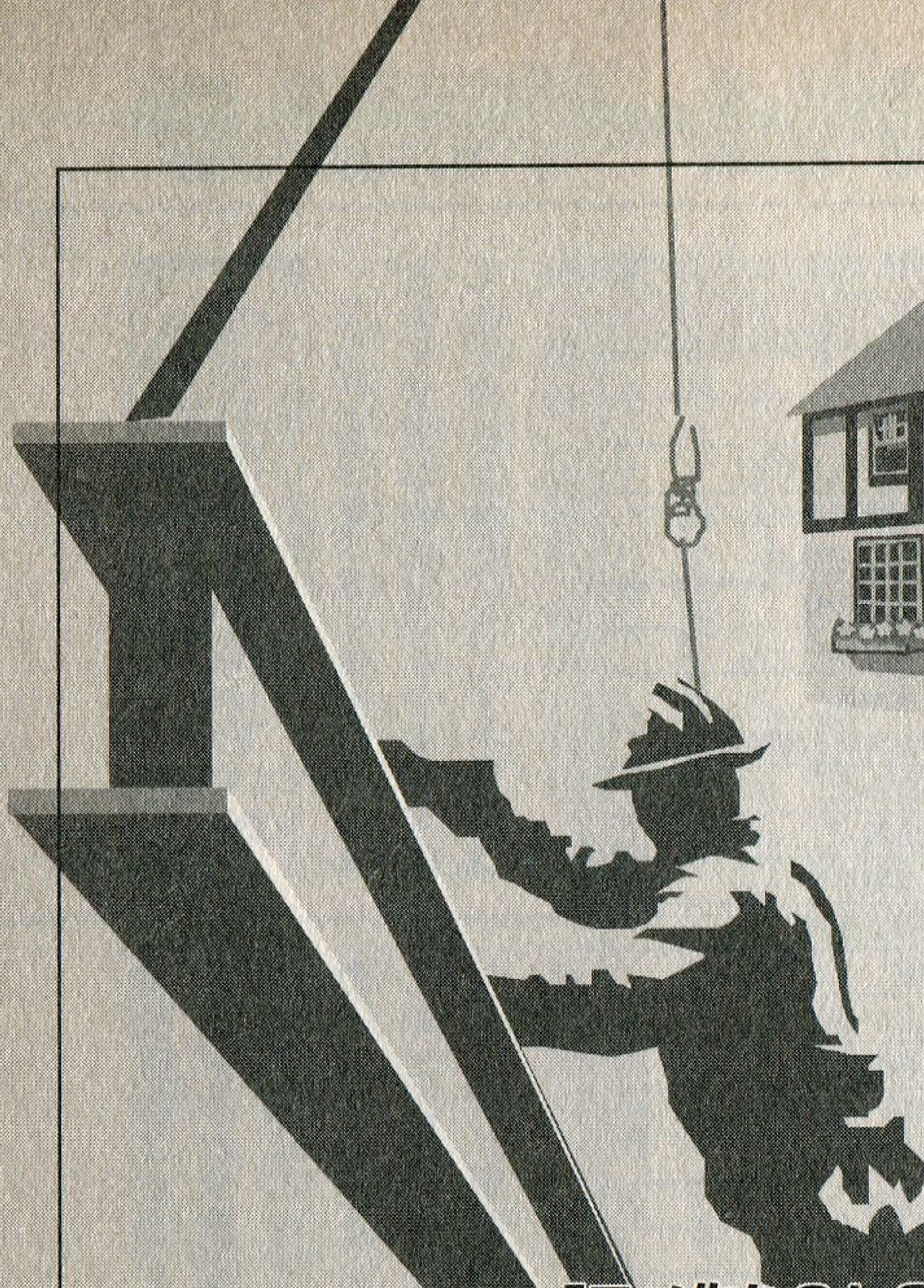
架空の世界に出てくる銃をモデルにしたエアガンなのに、玩具くささや偽物くささが感じられない。そもそも、専門メーカーの東京マルイが『バイオ』の銃器協力をしているのだから、当然といえば当然か。持っているだけで、ちょっとにやにやしたくなる感じだ。その上なぜか気が大きくなり、ゾンビだろうが追跡者だろうがまとめて地獄の底に突き落としてやるのさうひゃひゃひゃ！　という気分になる（極端過ぎ）。

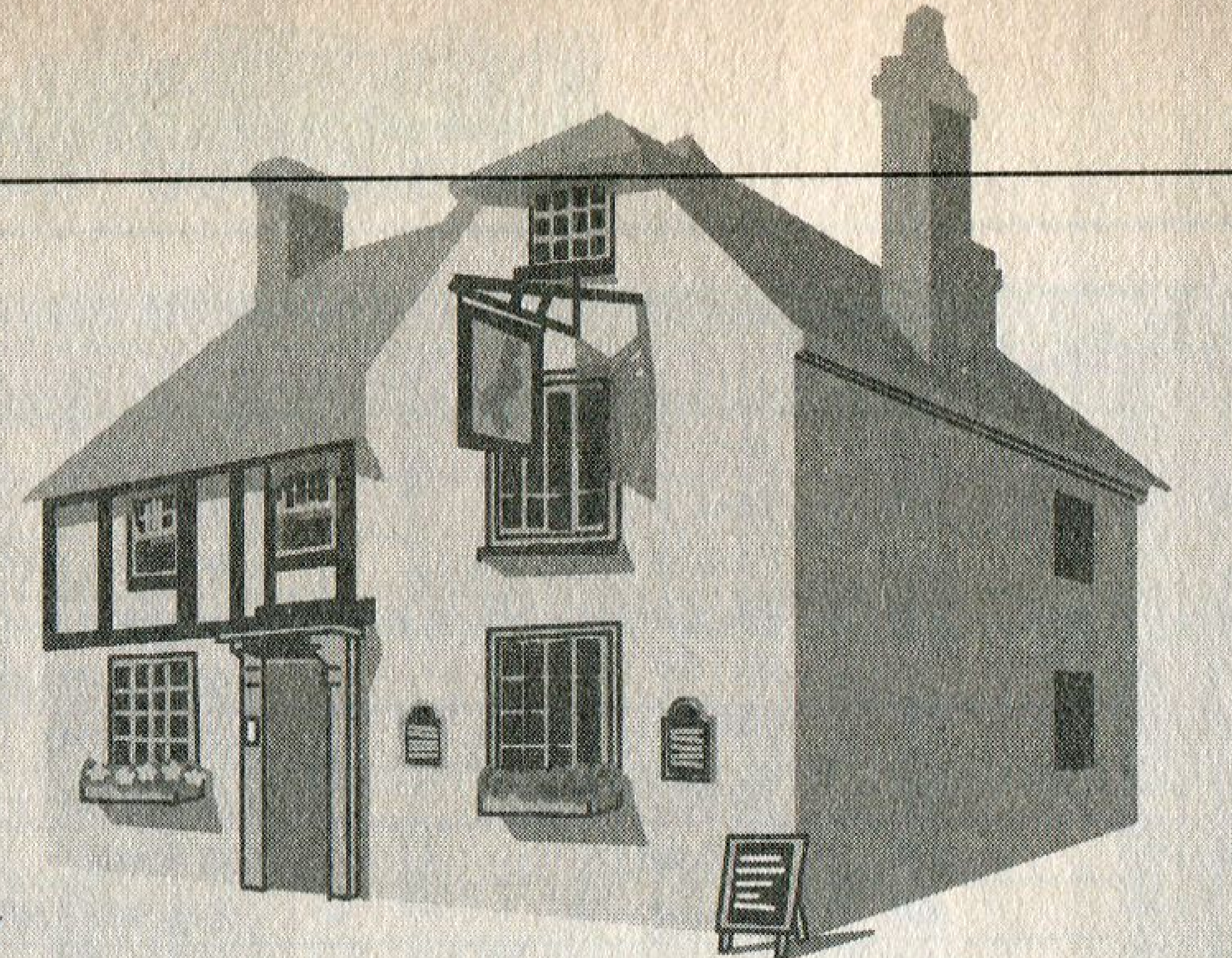
このサムライ・エッジは限定版のため、なかなか手に入らないと聞くが、ガン専門店ならまだ若干残っているようだ。また、このバイオ仕様以外にも、様々な種類のエアガンがある（同じM92Fのミリタリーモデルとか）。ブローバックを体験してみたい人は、そちらを買ってみてもいいだろう。このシリーズはまだまだ続きそうな勢いなので、エアガンは今後も注目の分野だ。

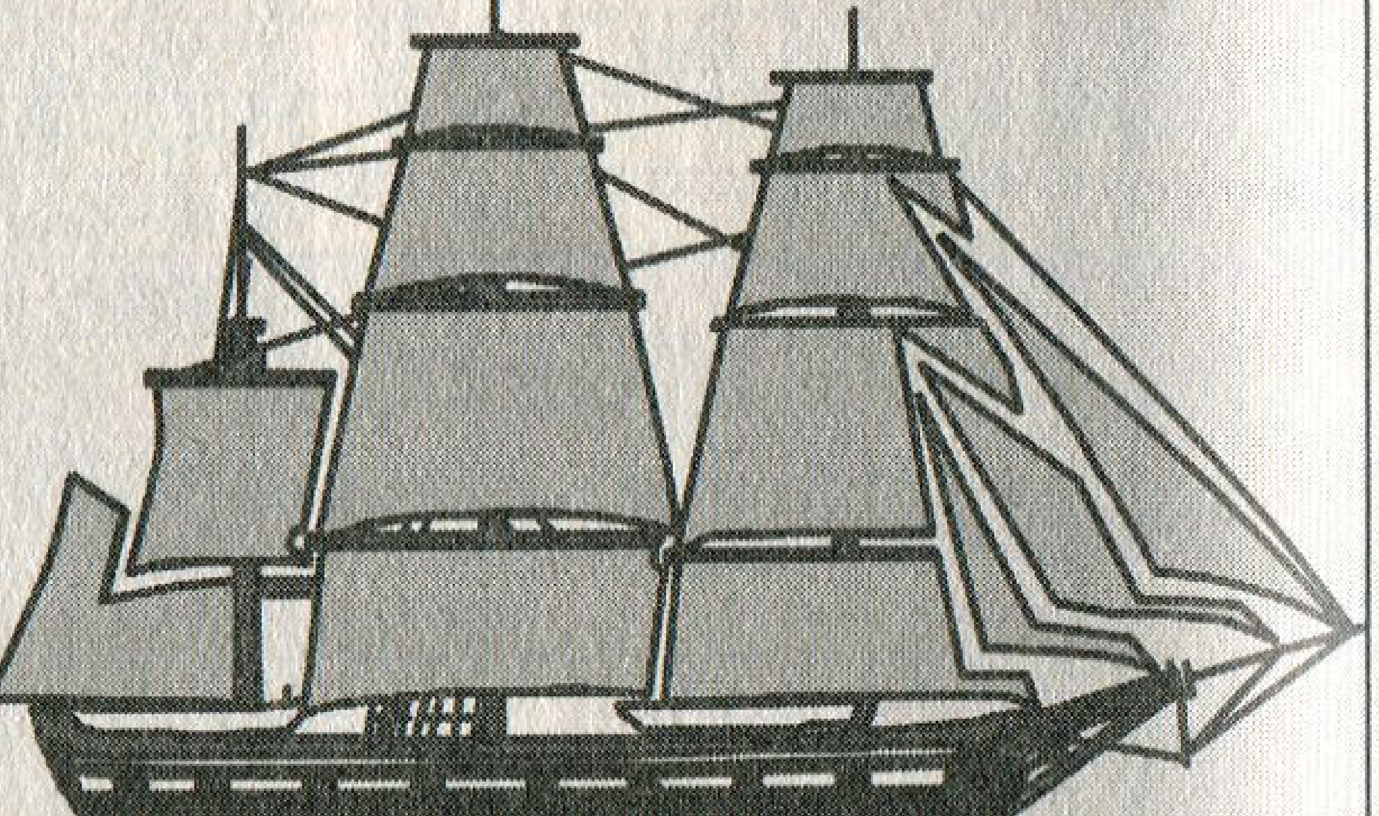


S.T.A.R.S.の刻印がかなり目立つデザイン。あとはゾンビを用意すれば「バイオごっこ」ができるな…。

メーカー：東京マルイ　価格：19800円（税別）







「モノ作りＳＬＧ」とは、何かを作り、それを維持していくことを主眼としたＳＬＧだ。古くはパソコンの『シムシティ』の「市長になって都市を作る」から始まり、その後さまざまな姿にカタチを変えて、私たちに色々なアプローチで「モノ作り」の面白さを教えてくれた。

この特集では、あまたの「モノ作りＳＬＧ」から編集部がセレクトしたバラエティー豊かな作品をお送りしていこうと思う。ゼロからモノをつくっていく楽しさや喜び、そして難しさなどをゲームを通して感じてほしい。

変わり種シミュレーション特集

モノ作りゲーム大集合！

パソコンゲームから振り返る モノ作りSLGの歴史と変遷

コンピュータゲームの黎明期だった80年代初期、SLGはAVGやRPGの後塵を拝する弱小勢力だった。だが、マシンのスペックが上昇するに連れて、多数の優れた作品がリリースされ、80年代中期には、RPGと人気を二分する存在になっていく。そして迎えた90年、SLGは『シムシティ』という名作を得て、さらなる発展を遂げていった。

かつてはSLGといえばウォーSLGを指していた

日本において、SLGがジャンルとして定着したのは、1986年のこと。それ以前にもソフト自体は発売されていたが、AVGやRPGと比べると少数派で、『信長の野望』（光栄／83年）などを除いて、ヒット作もほとんどなかった。しかし、この年『三國志』『大戦略』という二大シリーズが誕生し、次第にSLGファンが増加し始める。SLG人気は、90年代に入るとさらに加速し、一大ジャンルとなっていくのだ。

この急成長を支えたのが光栄の歴史シリーズと、システムソフトの『大戦略』シリーズだった。このことが「SLG＝戦争ゲーム」という図式を作り上げ、戦闘要素のないSLGは異色作として扱われる傾向を生むことになった。だが、本来的な意味からいえば、シミュレーションという言葉が、戦争に限定されていないのは明らかである。現にSLGのターニングポイントとなった86年、アートディンクから『A列車で

モノ作り系ＳＬＧの系譜

何かを作り、それを維持していくことを主眼としたタイプのSLGは、『シムシティ』以降、いかに発展してきたのか。当時の中核であったパソコンゲームから、その後のジャンルの方向性を決定づけた作品を厳選。32ビット機登場前夜までの流れを追ってみた。

発売年	発売月	タイトル	作成対象
1990	9月	『シムシティ』	街
	12月	『A列車で行こうⅢ』	鉄道会社及び街
1991	3月	『ベストプレーベースボール』	プロ野球チーム ※FCより移植
	5月	『プリンセスメーカー』	王女その他
	6月	『栄冠は君に2』	高校野球チーム
	7月	『ATLAS』	世界地図
	9月	『シムアース』	百億年間の惑星の歴史
	12月	『レイルロード・タイクーン』	鉄道会社
1992	5月	『クラシックロード1』	競走馬
	6月	『スーパー野球道』	プロ野球チーム
	6月	『卒業～Graduation～』	優秀な生徒
	7月	『財閥銀行～帝都野望編』	財閥
	8月	『キャッスルズ』	城及び領地
	8月	『シムライフ』	生物全般
	9月	『シヴィライゼーション』	文明
	12月	『トキオ』	街
1993	1月	『ウイニング・ポスト』	競走馬
	4月	『アトラスⅡ』	世界地図
	6月	『プリンセスメーカー2』	王女その他
	7月	『栄冠は君に3』	高校野球チーム
	7月	『Jリーグ1993』	Jリーグクラブチーム
	8月	『クラシックロード2』	競走馬
	10月	『レッスルエンジェルズ3』	女子プロレス団体
	11月	『A列車で行こうⅣ』	鉄道会社及び街



従来のSLGになかったスタイルで人気を博した『シムシティ』。このジャンルを代表する作品となった（写真はN64DD版）。

モノ作りゲーム大集合!

行こう』の第一弾が発売されている。非戦闘系SLGも、早くからちゃんと存在していたのである。

海外作品の移植に始まる SLGの二極分化

1990年、アメリカから『ポピュラス』と『シムシティ』が移植され、それまで戦争物が大半を占めていたSLGの枠が拡がり始める。とくに後者の果たした役割は大きかった。『シムシティ』は、プレイヤーが市長となり、街を発展させていくことを目的としている。そのため明確な勝利条件がなく(シナリオモードは別だったが)、かなりの程度までプレイヤーの自由なプレイが保障されていたのである。自然災害などの突発的な異変も用意されていて、パターン的な必勝法を簡単に確立できないのも、ゲーム的な魅力を高めていた。

さらに翌91年『プリンセスメーカー』が爆発的なヒットを遂げ(うるさいことをいえば、これはパラメータを上下させるだけで何もシミュレートしていないが)、SLGのイメージを「プレイヤーが自分なりの展開を見つけ、自由に楽しめる」ジャンルとして、広く浸透させることに成功する。

これ以降、SLGは、従来の戦争物を中心とした、プレイヤーとコンピューターが知恵比べをして勝敗をつけるタイプと、勝利条件に固執せず、自由なプレイスタイルを重視するタイプに分かれていく。モノ作りSLGは、後者の主流として発展していくのである。

こんなミョ~なソフトも実在した! 黎明期ならではの異色SLGたち

情報将校(91年/QUOTA)

つくるモノ…日本の平和

自衛隊の士官となり、侵略を企むソ連軍から日本を防衛するという、かなりアブナイ内容の一本。日ソの対立を露骨に煽る設定と、日章旗がデカデカと描かれたパッケージがかなりキていた。

ライフ&デス(91年/ビング)

つくるモノ…健康な肉体

外科医となったプレイヤーがマウスを操作して盲腸や心臓病の手術を行っていく。リアルに描かれた内臓をあれこれいじれるシュールさでカルトファンを獲得した。

風へ(92年/ハート電子産業)

つくるモノ…レース鳩

おそらくいまだに後継作がないと思われる超レアな一品。血統重視の交配、訓練を経て賞金レースへ出場と、内容は競走馬を育てるタイプに酷似している。

トラフィックコンフュージョン(92年/マスターピース)

つくるモノ…渋滞のない道路

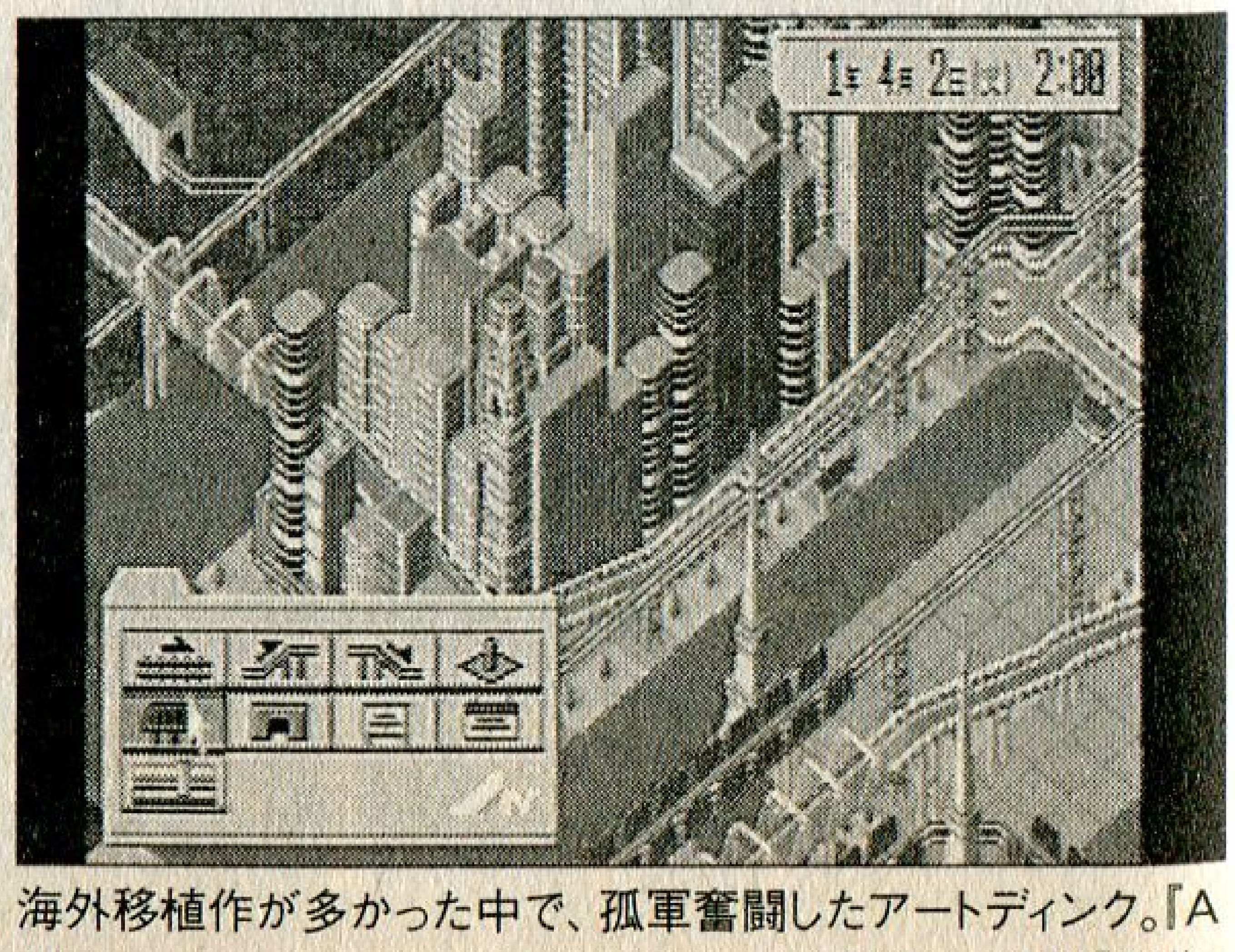
交通渋滞を取り除いて、ドライバーが快適に運転できる道路環境を作り出すSLG。ドライバーのストレスが一定値に達するとゲームオーバーとなってしまう。

アートディンクの功績と 孤立ゆえの限界

モノ作りSLGは、圧倒的に海外からの移植作が多かったが、その中で日本のメーカーとして唯一といっていい健闘をしていたのがアートディンクである。『A列車で行こう』(このタイトルは有名なジャズのナンバーから採られている)『ATLAS』の二つを中心に数々のソフトを発表し、丁寧な作り込みで多くのファンを集めた。だが、やはり一社だけで一つのジャンルを支えるのは厳しく、次第にアイディアも一般性を失って衰退してしまう。

これを救ったのが、94~95年にかけて起こったハードの進化である。コンシューマ機の32ビット化、WINDOWS95の登場で業界が再活性化され、その中から新たな傑作や、かつての人気シリーズの最新作がリリースされるようになるのである。

今回の特集では、こうした変遷を遂げてきたモノ作りSLGの中から、個性豊かなソフトたちをピックアップしていこうと思う。



海外移植作が多かった中で、孤軍奮闘したアートディンク。『A列車』シリーズをはじめ、傑作が多かった(写真はPS版『IV』)。

あなたは大航海時代のポルトガルの商人。地図を作るために、世界中を冒険しよう。謎に満ちたこの世界では、信じたものこそ真実だ。世界の真の姿とは、球形、それとも平面？

大人の味は渋かった

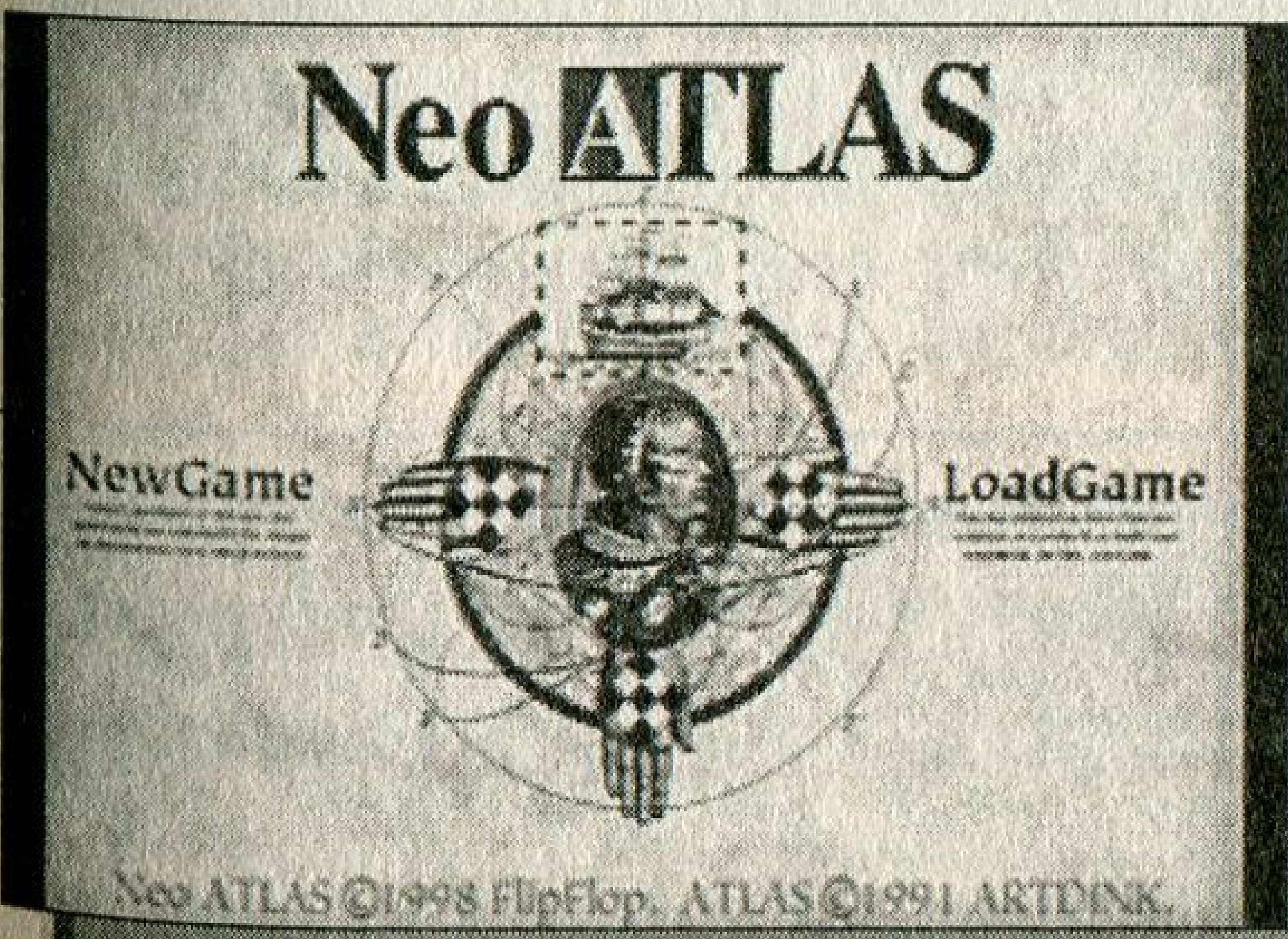
『A列車』、『ルナティックドーン』『カルネージハート』…といった大人好みの渋い作品を出し続けるアートディンク。その往年の代表作であり、大航海時代、ポルトガル商人になって世界地図を作るSLG『アトラス』シリーズがPSで復活した。その名も『ネオアトラス』だ。このゲームは、かつてPCなどで発売されていた『アトラス』の基本的な部分を持ってきて、PSユーザーにも遊びやすいよう洗練されたスタイルにした作品である。このほど『Ⅱ』も発売されたが、どちらかといえば難易度を落とし、親切設計を施した『Ⅰ』の初心者向けバージョンだった。そこで、原点に近い醍醐味が味わえ、さらにザ・ベストにもなって求めやすい『Ⅰ』の方をこの記事ではクローズアップしていきたい。ただし、『Ⅰ』の謎解きはかなり難易度が高いので、自信のない人にはイベントの謎解きガイドまで完備された『Ⅱ』をお勧めしておきます。

羊皮紙に世界地図を描け！ 信じたことこそ真実だ

まだ、水平線の向こうに何があるのか誰にもわからなかった15世紀。後に大航海時代と呼ばれるこの時代、ポルトガルの首都リスボンに、世界のすべてを明らかにしたいと夢見る商人がいた。ある日、国王から「世界地図を作れ」と命じられた彼（＝プレイヤー）は、提督を各地に派遣して調査させ、報告を元に地図をまとめていく。世界は平たいのか、それとも丸いのか？ そして各地に眠る財宝の謎とは？ 世界に秘められたすべての謎を解くべく、碇を上げて出航せよ!!

大海原に船を乗り出し、地図を作りながら新大陸を発見したり謎の遺跡を探索したりできるこのゲームは、非常にロマンに溢れる内容だ。これぞまさに、「こうだったらいいのになあ」という夢をかなえる、SLGの王道テイストであろう。大航海時代の冒険をシミュレートするというのはなかなかできない体験だ。

全体的な流れとしてはリアルタイム制のSLGで、特に決まった道筋やストーリーはない。場合によってはイベントも発生するが、間違った選択というようなものも特になく、淡々と進む。まさ



機種：PS　メーカー：アートディンク　発売日：98・2・26
価格：5800円（ベスト版2800円）　**つくるモノ：地図**

碇を上げ、いざ大海原に漕ぎ出さん
ネオアトラス

に、自分のペースで自由に遊べるゲームである。

作業の中心になるのは、陸地の確定である。プレイヤーは地図を作るために、「未確定」として雲に覆われているフィールドの真の姿を見極めなければならない。雲を払うためには船を買い、配下の提督をリーダーにして船団を組織し、航路を設定して航海させる。やがて、帰ってきた提督の報告を聞いてフィールドを確定すると、その分だけ地図が出来上がっていくのだが、このときにこのゲームの特徴が集約されている。提督の報告が終わると、「この報告を信じますか?」と聞かれ、プレイヤーは信じるか信じないかを判断しなくてはいけない。「信じる」を選択すると報告は事実とみなされ地図に描き込まれるが、「信じない」を選択すると、報告は事実とみなされず、探検された領域は未知の領域にもどる。同じ領域を調査させても、前回と同じ報告がもたらされることはない(この辺はわかりづらいので上のコラムも参照のこと)。

このゲームで決まった道筋がないのは陸地も同じ。海岸の線も自動生成され、プレイするごとに違う世界地図ができる。北海道がユーラシア大陸と融合していたり、穴だらけのアメリカ大陸ができたり、アトランティスやムーが出現したりする。信じたことこそ真実なのだ。だから、世界の果てが滝という平面や、地球を支える巨人がいるとんでもない世界も、信じることによって作れてしまう。

まあ、小難しいことを考えなくても、雲を晴らしていく作業は、それだけで楽しいものである。

世界地図の作り方

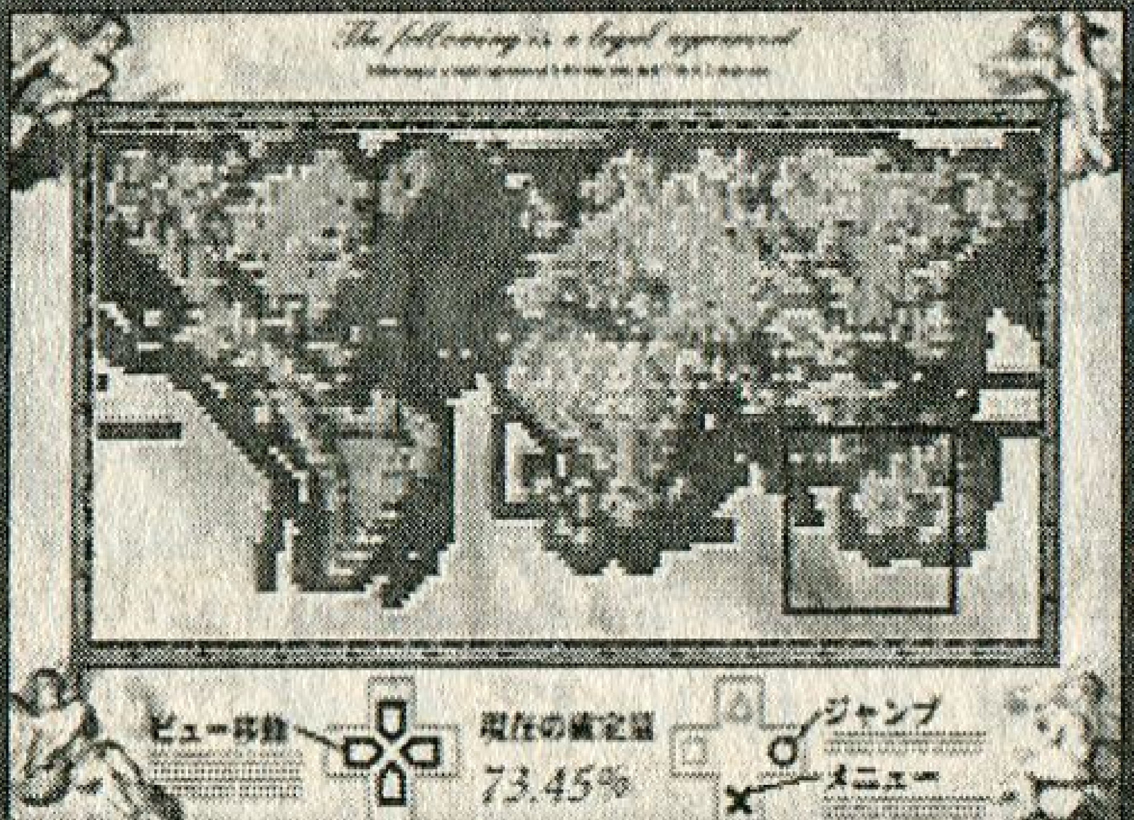


船団を航海に出す。



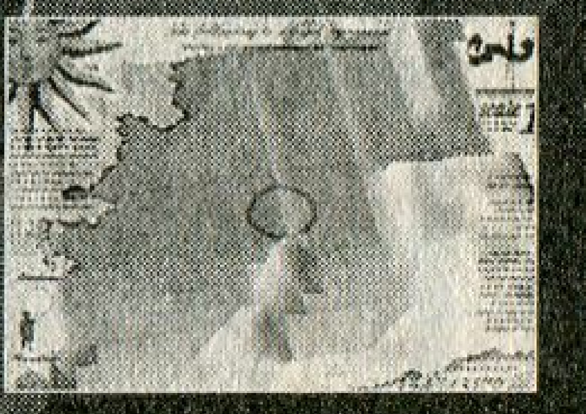
提督が報告を持ち帰る。





出来上がった地図。プレイヤーの遊び方、さらに、質問への答え方によって十人十色の世界ができる。同じ地図は絶対にできないのだ。写真の地図はノーマルな球形世界のものだが、うまくやれば「象と亀とヘビが支える平面世界」「巨人が支えてるので、手のひらの形をした湾がある世界」なんてとんでもない世界にもなる。

信じる



プレイヤーが信じれば確定し、事実になる。このとき街も出現する。

信じない



探検した地域は再び雲に覆われ、次の報告も同じとは限らない。

うわさバルーンを追え

このゲームで重要な存在が「うわさバルーン」。この世界では、人々の声はうわさバルーンとして雲のようにマップ上を漂っている。画面左上の太陽が笑っているときはその画面内にうわさが発生しているということなので、見落とさないように。バルーンの内容には、選択肢があるもの、イベントのヒントを告げるもの、などがある。チェックすることでフラグが立つことも。選択肢を選ぶとイベントや世界の姿などが変わるので慎重に。たとえば、ジパングは「黄金の国」か「不思議の国」のどちらかに変化する。



世界に満ちた謎を解き一攫千金を狙おう

　さらに面白いのが、確定した地図上をチェックして、都市や宝箱を見つけること。縮尺は4段階に分かれていて、一番縮尺の大きいスケール4だけでしか見つけられない財宝や都市などを確認するのは一苦労である。都市には産物があり、2都市間で貿易航路を結んで、資金稼ぎをすることもできるのだ。

　宝箱の中にはアイテム・財宝だけでなく、建物や民族も入っているのだ。建物には謎が隠されていることが多く、提督に調査させることでイベントが起きたりもする。

　このゲームには正解がない。だから特にイベントを解く必要もないのだが、そのままだと謎だらけの世界になってしまう。解かないでおくのももったいないし、できれば解いておきたいところだが、実に歯ごたえのある謎ばかりで、さりげないヒントをすくいあげて謎を解いていくのは何ともいえない味がある。昔のPCゲームの骨までしゃぶれる感じに通じると言おうか。

　インターフェイスはPS向けに遊びやすく改良し、テイストは旧『アトラス』に近いこのゲームは、新旧のユーザー両方に向けてバランスよく開かれたゲームになっている。ハマると止めどきが分からない本作は、まさに古きよき時代のパソゲーをイメージさせる仕上がり。ゲームならではの面白さがプレイヤーを待っているのだ。



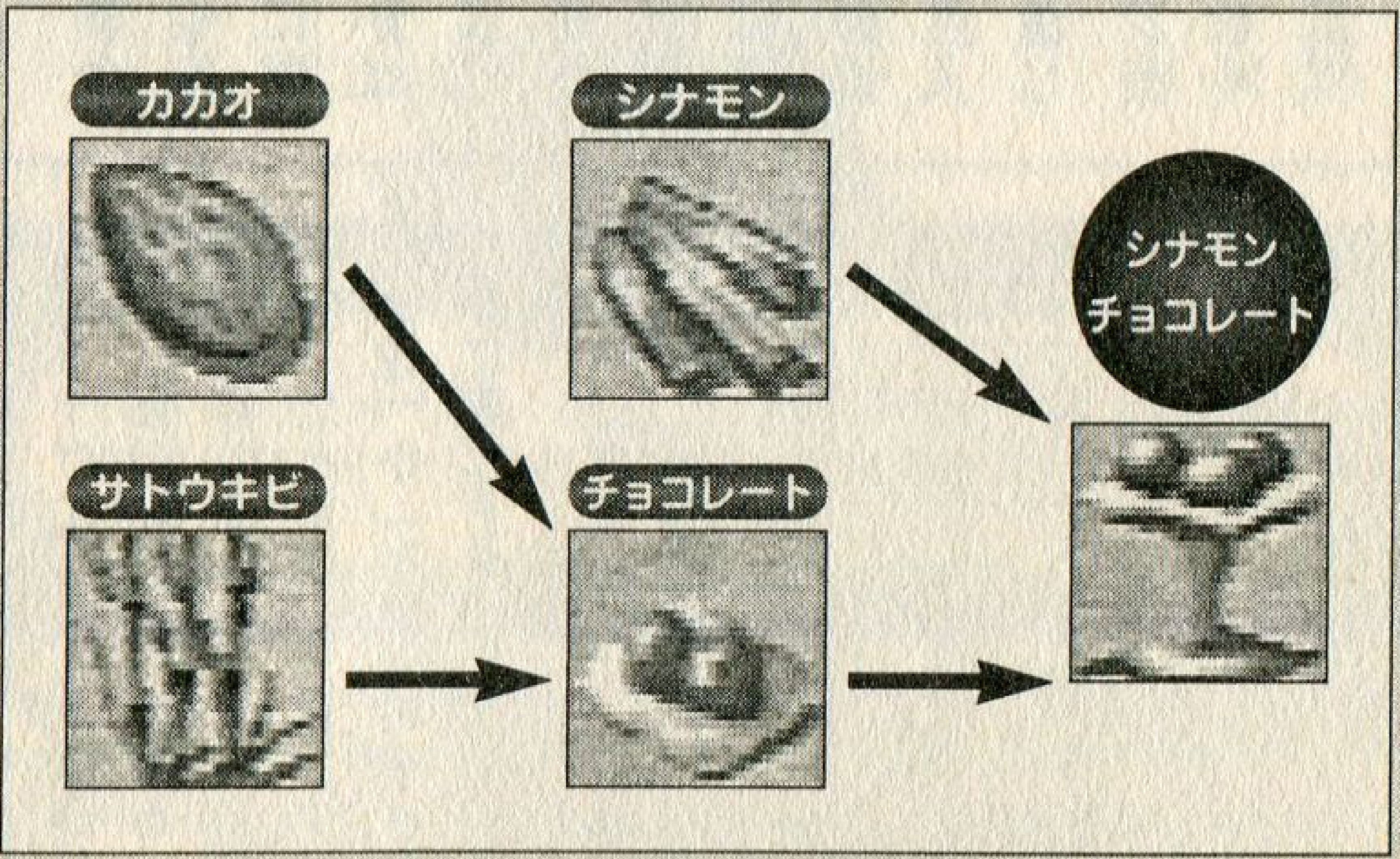
シックな画面にほのぼのBGM。腰をすえて遊びたいゲームだ。

貿易コンボを使いこなせ!

『ネオ アトラス』もうひとつのお楽しみが、資金稼ぎのために行う貿易だ。冒険や調査、海賊との戦闘などには切実にお金がかかる。その上、資産が増えてくると、提督も足元を見て膨大なギャラを請求するしまつ…。いくらあっても心もとないのが、この世界のお金。積極的に貿易を行い、資金を稼がないと破産してしまう。

　それに、貿易は楽しい。このゲームでは、とある産物同士を貿易することで加工品と呼ばれる副産物ができる。さらに、加工品と別の産物を貿易することで二次加工品までできてしまう。どの産物を結びつければ加工品ができるのか、どういう風に航路をつなぐと次の貿易が有利になるのか、資源が枯渇したらどう次に移行するのか、といった試行錯誤が面白い。特に、2次加工品を作り、利益が高い産物と貿易して回していくことを筆者は個人的に貿易コンボと呼んでいる。ちなみに加工品は突飛なものも多くて楽しい。

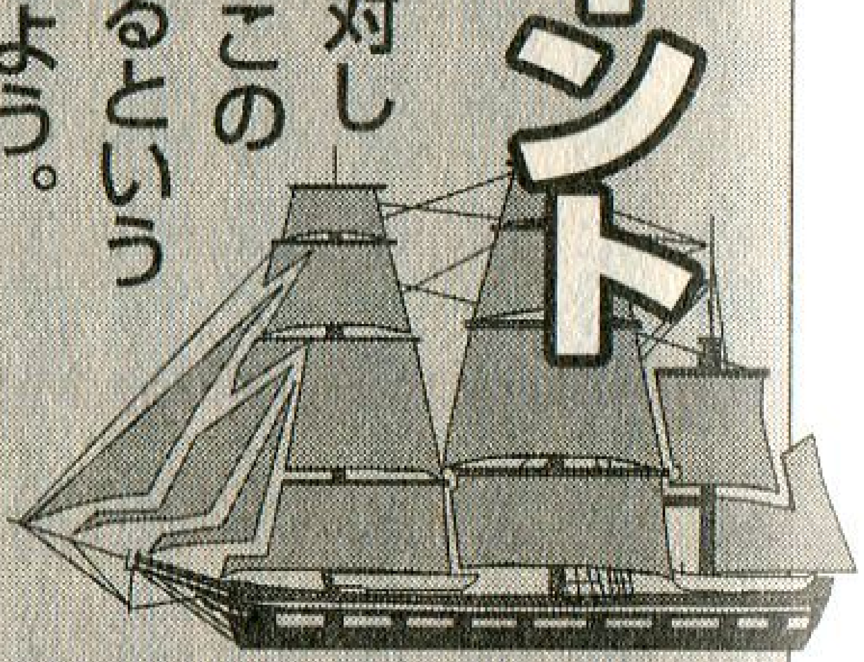
　使い勝手がいい加工品は、ゲーム開始直後から作れる都市が多い黒真珠や、生産量が多いチョコレートなど。序盤はアフリカ近辺で生産される象牙やダイヤなどを組み合わせて貿易するといいだろう。



まず、アフリカ近辺で採れるカカオとサトウキビでチョコレートに。チョコレートとインドのシナモンでシナモンチョコレートになる。ヨーロッパの黒真珠と貿易すれば序盤は左ウチワだろう。

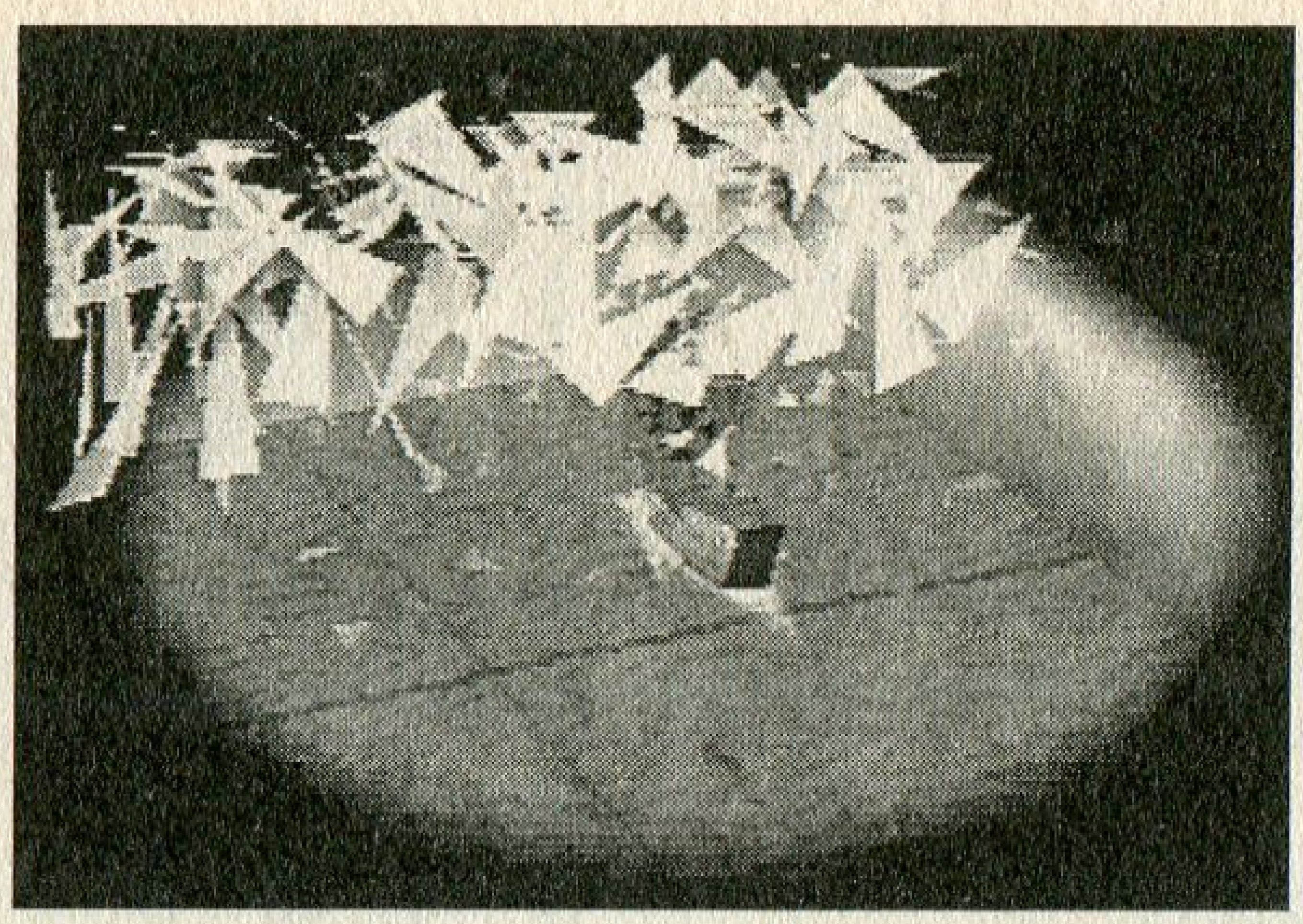
アトラス攻略のポイント

最近の、あまりにも敷居が低いゲームに対して、放り出されたようなハード感覚が魅力のこのゲーム。とはいえ、やはりちょっと厳しすぎるという人のために、ちょっとしたヒント集を提供しよう。



陸地確定の際のアドバイス

まず、陸地発見の際は、なるべく水路を作って移動手段を確保しておくこと。どうしても陸地ばかりになってしまう時は、提督を換えるといい。酔っ払いのロハスあたりがいい加減な報告をしてくることも。イベントによっては、アイテムを発見するために陸地を作っておくことも必要になる。



未踏の海を突き進む。どんな大陸がまっているかは提督の能力次第？

幻の大陸を出現させろ

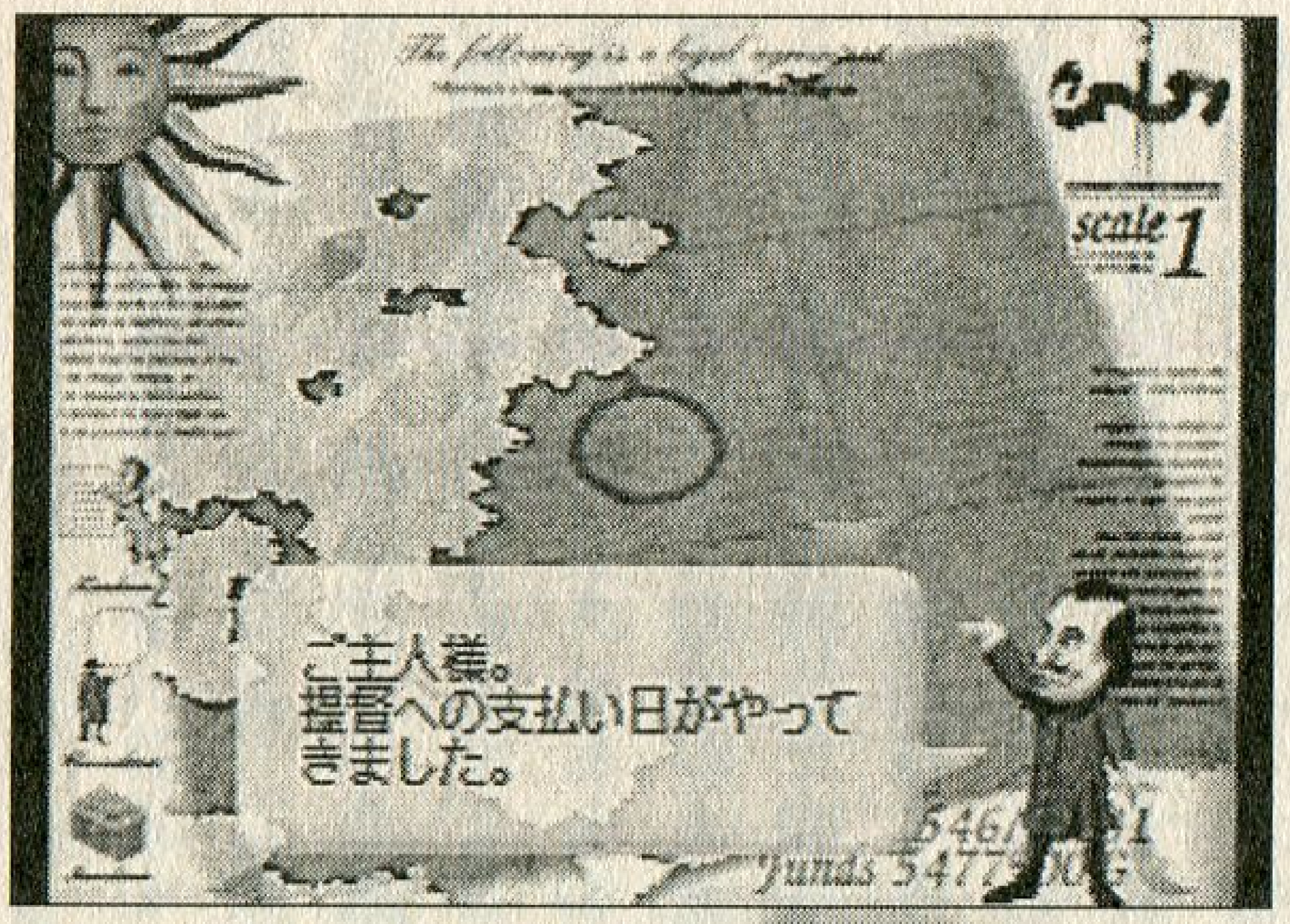
大西洋や太平洋にはたまに陸地が出現する。当然陸地があることで、出現する産物やイベントが変わってくる。最高の産物であるオリハルコンは大西洋に出現する島に出てくるので、出す手もあるかもしれない。出しやすいのは、リスボン南西、ラスパルマスがある島の南西、霧のかかった部分。陸が続くまで何度も報告させなおす。

うわさバルーンの注意

うわさバルーンの近くにはお宝がある場合もある。スケールを4まで落としてからチェックすることも必要かも。このパターンで見つかる遺跡は「どろぼうワシの巣」など重要なものが多い。

提督によるイベント解決

イベント解決のためには、調査派遣した提督や持たせたアイテムなどが関係してくる。わかりづらい関連イベントがある提督としては、潜水関連にはトーレス、妖精関連でマリア、遺跡・人魚関連でペレスなど。あとの提督にはそれほど大きなイベントはない。



提督には年に一回、給料を払います。最初のうちは、雇い過ぎると金欠になりやすいので注意。

太陽が微笑むとき……

画面左上の太陽はただの飾りではない。太陽が微笑むときは画面内にバルーンがあること、太陽がウインクしているときは、そのカーソルの中に都市があること、太陽が回るときは、船の耐久度が少し回復していることを示している。

聖牛の謎を解くために

このゲーム最大の謎、聖牛イブラーク。解明までの道は遠いが、ヒントはないわけではない。まず、謎の象形文字が出てくる石版を解読しよう。また、オセアニア近辺に出現する「聖牛の村」関連の情報を集め、とあるところで出現するうわさバルーンを追いかけることで道は開けるはず。

 Text by 卯月鮎（フリーライター）

編集長であるプレイヤーはネット戦争を勝ちとりジャーナリズムの頂点に上りつめるよう仲間を導くのだ。強最大出力広告塔「BABEL」から「言葉」を発信できる権利を獲得できた時、世界に向けてどんな言葉を発するのだろうか?

異色の「モノ作り」SLG

一口に「作る」と言っても、その対象は、有形無形を問わず数えきれないほど存在する。たとえば、インターネットのHPを作ったことがあるという読者の方も多いだろう。意外と見落とされがちだが、本誌も公式HP（表紙のアドレスを参照）を持っているぞ。

ところがこのHPというもの、実際に作るのはなかなか大変なのである。毎回おもしろいネタを探し、それをファイルにまとめ、ネット上にアップロードする…。

しかも、そんな苦労のわりにインターネットの読者は正直なもので、内容がつまらなければ来客カウンタの数値にハッキリ影響してしまう。…コレって、けっこうゲーム向きの題材じゃないか?

己の言葉を響かせろ!
新聞制作シミュレーション?

実は、もうすでに発売されているのだ。それがこの『奏（騒）楽都市OSAKA』というソフト。

ゲーム中では「新聞制作」という表現が使われているが、実際は記事データを毎週毎週ネットワーク上にアップしていくという電子新聞、つまりHPのようなものなのである。ゲームの舞台となるのは、現実の大阪に良く似た架空の都市OSAKA。

この世界では、広域への電波放送が不可能という設定になっている。つまり全国ネットのテレビやラジオなど存在しないわけで、ネットワークを使った情報網が重要な意味を持っているのだ。

さて、そんな状況の中、OSAKAに巨大な電波塔BABELが建設されることになった。この塔が完成すれば、地上からでも全世界に電波を届かせることができる。

ところがこのBABELの設計者は、何を思ったかネット上でのメディア競争に勝利した学生集団に、BABELの使用権を与えると発表。そして、数ヵ月にわたるこのコンテストに勝利することがプレイヤーの目的となるワケだ。

気苦労の絶えない編集長

次に、具体的に「やらねばいけないこと」を説明していこう。

毎週、より良い記事を集め、自分のページを見てくれる客を増やしていくことが、このゲームの基本進行だ。

時間は一日単位。



機種：PS　メーカー：キングレコード　発売日：99・3・11
価格：6800円　**つくるモノ：新聞と伝える「言葉」**

新聞作りに青春を賭ける人間たちをシミュレートしたゲーム!?

奏（騒）楽都市OSAKA

その中でプレイヤーは、広報委員のリーダーとして、数人の仲間に指示を出していく。実際に現場を駆け回って取材をするのではなく、いわば編集長のような立場である。

　仲間への指示は、二つの「チップ」を組み合わせて渡すという形で行われる。…こう書くと少しわかりづらいが、つまり「学校」「市街」といった取材対象を選び、続いて「体力中心」「知力中心」といった取材方針を決定するという仕組みだ。仲間たちにはそれぞれ得意とする分野や苦手な分野があり、それを考えて指示を出さないと、特ダネを取ってきてはくれないぞ。

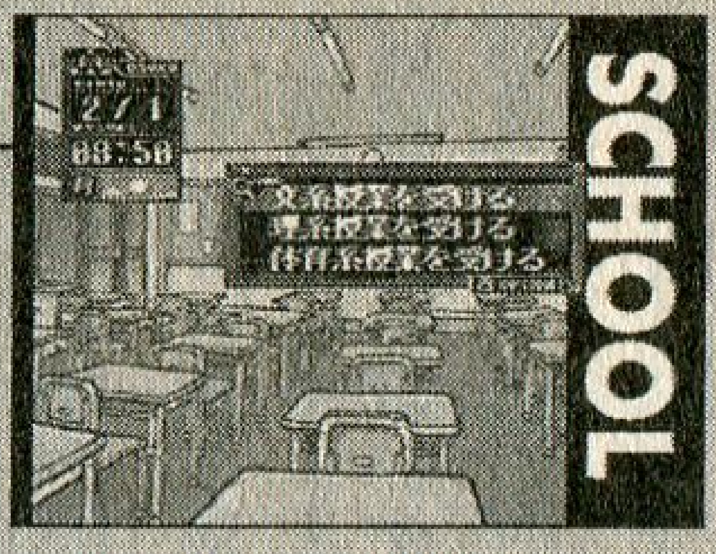
新聞制作の流れ

平日

- 授業
- ↓
- 読者動向をチェック・仲間に指示
- ↓
- 仲間がネタを拾ってくる
- ↓
- 記事の加筆修正

休日

- 編集（3つのネタをレイアウトする）
- ↓
- リンク先決定
- ↓
- 完成



受ける授業によって貰えるチップが違ってくる。


仲間が取ってきたネタを使うかボツにするかはキミの判断次第!


どの記事にプライオリティーをおくかが頭の使いどころである。

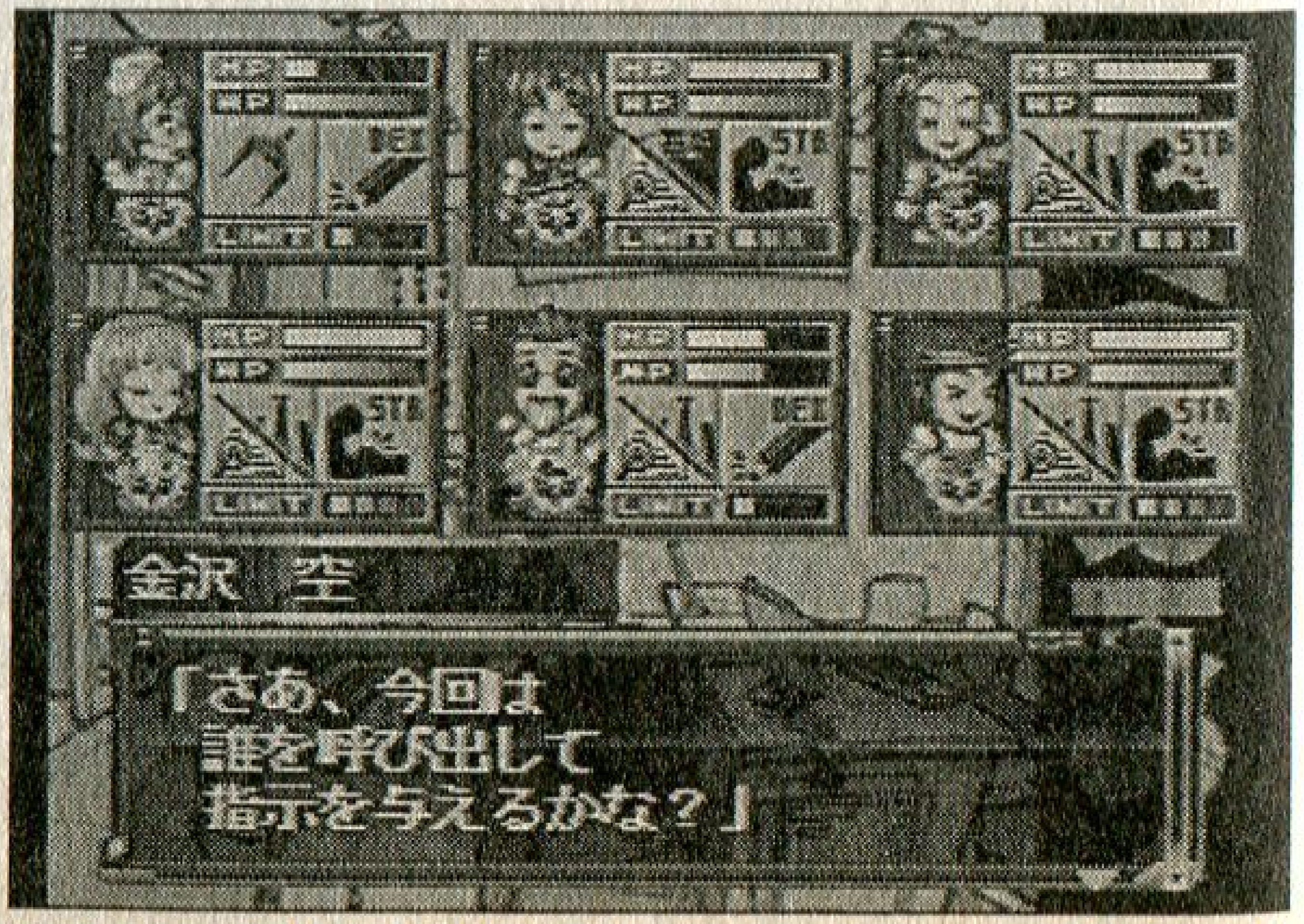
仲間への指示が的確だった場合、無事に記事を作成することができる。「じゃあプレイヤーはただ命令してるだけなの？」と思われる方もいるかもしれないが、それだけで終わらないのがこのSLGの特徴だ。

　新聞だけに、読者の嗜好まで計算に入れる必要があるのである。

　記事には「日常」「政経」「ガセ」などといったパラメータが設定されており、プレイヤーは毎週変動していく読者の興味・嗜好を見極めて記事を取捨選択したり加筆訂正したりしなければならない。実際の作業はすべて仲間がやってくれるが、指示を出すだけでも相当に頭を使う、大変な作業なのだ。

　最後に、新聞を掲載するリンク先（これによって、読者層が大きく変わる）を選択して、ようやくその週の新聞が完成するのである。

　もちろん、仲間たちの体調にも気を配ってやらねばならないし、作業の効率を高める「掃除」も忘れてはならない。新聞制作というと何だか地味に思われそうだが、他の作成系SLGと同じく、やるべきことは山積みなのだ。



編集員への指示は「What」（なにを？）チップと「How」（どうやって？）チップを組み合わせて行う。

嵐のような裏設定

「でもやっぱり、新聞制作なんて地道で忙しいだけの作業のような気がする…」。などと思ったあなた。ページを読み飛ばしたりしないでほしい。魅力的な仲間キャラクターや、独特の世界観を抜きにしては、このゲームは語れないのだ。

　本作は、ゲームデザイナーであ

り作家でもある川上稔氏の小説「都市シリーズ」の世界観に基づいて作られている。言霊や超科学などを操る学生たちの思想が交錯するのが、舞台となる都市ＯＳＡＫＡの姿なのである。

独自の専門用語を駆使して語られる世界やキャラクターに、最初のうちは面食らうかもしれない。けれども、そういった乱暴なアクセントが、本作を単調な新聞制作シミュレーションから突き抜けたものにしていると言えるだろう。

「言葉」について考えさせられる

九条句刻（くじょう・くぎり）というヒロインがいる。彼女の姉はＯＳＡＫＡの治安を守る言霊師である。しかし句刻の潜在能力は姉を超えており、彼女は姉を追い抜くこと（＝完全な自立）を恐れ、自分を押し殺しているのだ。誰であれ、自分自身の言葉を放つには、勇気と代償が必要なのである。

一方、主人公は数年前に幼なじみを自分のせいで事故にあわせたことが原因で、自分の言葉を見失ってしまっている。



編集員との友好度が高くなると、朝、主人公を起しに来てくれるイベントが発生したり…。ほかにも色々なイベントがある。

こういった特異な設定がキャラクターに与えられているからこそ、「他人に向かって言葉を伝える」というゲームシステムが深い意味を持ってくる。

己の言葉を持たない者。言葉を忘れてしまった者。言葉を隠す者。言葉を捜す者。言葉を聴こうとする者、伝えようとする者…。

けれども、ごく普通のゲームにありがちな「お互いツライ過去を背負ってたりなんかするけど、みんなで仲良く助け合って正義の使命のために頑張ろうよ！」というような人間関係は、このゲームには存在しない。

自分の事情はあくまで自分の事情。そう簡単に他人と共有できるものではない。だからこそ、この世に「言葉」というものが存在するのだろう。

それぞれ思う事は胸に秘めつつ、ただ「目的が一緒」というだけで忙しい毎日を共に過ごしていく。でもそれが不思議と居心地がいい。

個性的な仲間たち

プレイヤーの部下となってニュースになりそうな取材を現場に取りに行ってくれる仲間。部下の特性を見極めて的確に指示してあげよう！

九条句刻
くじょう・くぎり



おとなしくて、めったに笑顔を見せることがない。得意な取材タイプは情報の整理。

九条文音
くじょう・あやね



常に冷静沈着で、あまり表情を表に出さない。実はすごい大食い。取材は外回りが好き

辻巻元治
つじまき・げんじ



応援団長らしく、勢いがあって人情に厚い。デスクワークが苦手らしく、外回り専門だ。

GLEUN COOLERS
グレアン・クーラーズ



英国からの留学生。いたってお気楽な性格で、ちょっと天然ボケ？情報収集が得意。

光明晃
ひかり・あきら



コテコテの大阪少女で、直情型。頭で考えるより体が動くタイプだ。取材も外回りを好む。

岩井参仁
いわい・さんじん



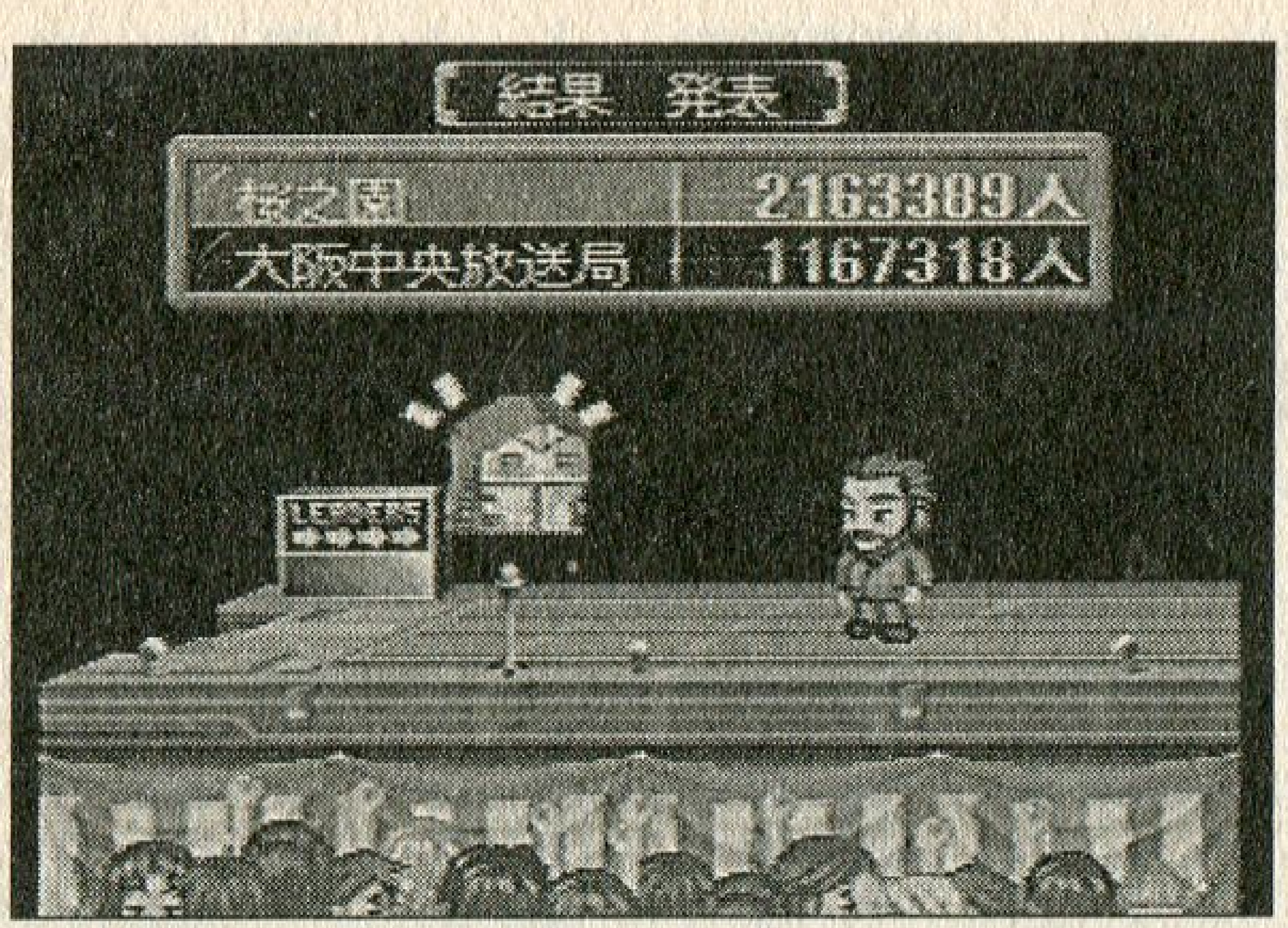
極端な無口だが、学問についてはうるさ型の秀才肌。情報の整理を好む頭脳派だ。

このゲームのプレイ感覚はまさに、〝いまどきの学生〟の生活を的確に再現しているのだ。

そして、そういった少年たちの生活に、かつて少年だった企業の大人たちの思惑がからんでくるストーリーは、ぜひ最後まで確かめてみてほしいのだが…。

…ただ、万人にオススメ！とは言い難いのが、本作の難しいところ。まずタイトルに始まり全体に至るまで、とにかく取っ付きにくくて、何が何だかわからないという印象が強すぎる。

そのハードルさえ乗り越えてしまえば、内容はしっかりしているし、キャラクター一人一人にからんだイベントも豊富で、中には戦闘もあったりして、長く楽しめるソフトなのは間違いない。



その週の購買部数が発表される緊張の一瞬。部数が多ければ入る収入も倍増なのだ！

良くも悪くも超個性的

正直、これほど文章で魅力を伝えることが困難なソフトも珍しい。…いきなり泣き言めいたことを書いて申しわけないが、実際にコントローラを握ってみなければわからない独特の「味」のようなものが、このゲームにはあるのだ。異国の料理の味を文章で説明できないのと一緒である。

例えばグラフィックもそうだ。初めてこれを見た人は、おそらく一風変わったタッチに面食らうと思う。

だがこれは、色数を減らし、短い読込時間で絵を切り替えるための配慮なのだ（多分）。実際にプレイしてみると、ストレスがなく快適である。

プレイして初めてわかる、職人的なこだわり。第一印象やプレイ前の予想が覆され、肩すかしを食わされる楽しみ。じわじわとハメられていく泥沼的魅力。

素直で直球的で、声高にセールスポイントをアピールしているようなゲームばかりが増えている、最近のゲーム業界全体の中でも、やはりこの『ＯＳＡＫＡ』は異色作なのだ。

青春をもう一度！

この手のＳＬＧの場合、たいてい主人公は無個性で、舞台設定にテーマ性などは盛り込まれないのが普通である。

しかしこの『ＯＳＡＫＡ』は違う。このゲームは、ただ単に「新聞を制作する」シミュレーションではなく、「新聞を作ろうとする高校生の生活」のシミュレーションなのだ。

いろいろ悩みもあったけれど、仲間に囲まれてバカをやっていた学生時代の思い出は、多くの方が持っていることと思う。あるいは、今がその学生時代の真っ最中という方もいるだろう。このソフトは、そういった方にオススメしたい。

ただ、ゲームソフトは値段が高いので、まずは小説から川上稔氏の世界に入ってみるというのも、一つの手である。左に簡単な紹介を載せておくので、参考にしていただければ幸いである。

小説「都市」シリーズ紹介

この『ＯＳＡＫＡ』の総監督・川上稔氏は、電撃ゲーム小説大賞の受賞作家。メディアワークス発行の電撃文庫に収録されている著作が多数ある。

■パンツァーポリス1935
■エアリアルシティ
■風水街都 香港（上・下）
■奏(騒)楽都市OSAKA（上・下）
■閉鎖都市 巴里（上・下）

これら一連の作品はすべて共通の世界観で統一されている。なお、小説版のＯＳＡＫＡは、ゲームの舞台の2年前を描いた、別の物語である。

 Text by 白川嘘一郎（フリーライター）

テーマホスピタル

悪徳経営者になって、目指せ「白い巨塔」！

機種：PS　メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日：98・6・18　価格：5800円　**つくるモノ：病院**



この病院はみんなどこかイカれてる。「患者さんは廊下で死なないでください」耳を疑う驚愕のコメント！　「破壊分子」がメスを振るう！　こんなのあり？　世界初、おバカな病院を作ろう。

キャベツ臭い医者は好き？ おバカで愉快な病院経営

ベロ出し病、ツルピカ病、王様症候群、透明病、スペアリブ病、テレビ症候群…。

これは全部このゲームに出てくる病気の名前である。「病院のSLG」と聞いて『ER』のような社会派の内容を思い浮かべた人にはおそらく想像もつかないであろう、キテレツな病名だ。出てくる登場人物もおかしな奴らが勢ぞろい。まず、患者は見た目からして変である。ベロ出し病の患者は妖怪「あかなめ」のように舌をだらりと垂らしている。王様症候群の患者はプレスリーの格好だ。考えただけで頭が痛くなってくる。

雇うスタッフも、いっちゃっている。人物欄に書いてあるコメントからして「キャベツのにおいのするアホ」「危険な破壊分子」。こいつらがまた怠け者ぞろいで、患者が待っていてもすぐにビリヤードで遊んでしまう。熱血医師とか真面目な看護婦なんて見たことない。受け付けのおばちゃんは院内アナウンスで「患者さんは廊下で死なないでください！　お支払いはカードで」と叫ぶ。

そして、この病院の経営者（つまりプレイヤー）のすることといえば、拷問器具としか思えない治療機器を取り付ける、治療法のよくわからない患者は別の病院に送り込む、暖房の温度を上げて喉の渇いた来院者にジュースを売りつけるなどと、えげつないことばかり。少しでもお金が取れることに血道を上げろ、というのだから何か間違っている。

『テーマホスピタル』は強烈で愉快な病院経営SLGなのである。「テーマ」「経営SLG」ということでわかるかもしれないが、本作は32ビット機の初期にけっこう売れた遊園地のSLG、『テーマパーク』の姉妹編だ。どちらもイギリスのソフトハウス「ブルフロッグ（※）」が制作している。何しろ自ら「ウシガエル」と名乗るような人たちが作るゲームであるからして（？）、舞台は異なっているが、どちらも四角四面なシミュレータというよりは、その場所の愉快な部分を誇張したユーモラスな仕上がりになっている。

特にコチラの方は、イギリス風のシュールなブラックジョークが暴走し、まるで「モンティパイソン」のよう。なんともおバカなゲームなのである。

※ちなみにブルフロッグは、魔王になって悪のダンジョンを経営しながら、トラップで勇者をこらしめるSLG『ダンジョンキーパー』も制作している。PC用ゲームだが、通信対戦が面白いので、興味がある人は触ってみることをお勧めする。『テーマホスピタル』自体も、PC版の方がよりブラック（病気についているコメントが過激すぎ）。操作性もいいので、PC版でもいいかも。ただし、病院内のアナウンスはPS版の方が臨場感があっていい。

珍病奇病もなんのそのお金儲けに血道を上げろ

ところで、このゲームは面クリア型のSLGで、リアルタイム要素もある。大体の流れは、左のコラムのようになっている。「医は仁術」と清貧に徹するのもいいが、せっかくだからここは悪徳経営者になって、がっぽり儲けよう。

全体的に時間の流れる速度が調整できるため、あまり難しいことを考えずにテンポよく楽しめる。

『テーマホスピタル』ゲームの流れ

❶：何も建っていない建物の敷地に、必要な部屋（最初は診察室と精神科、薬局）と備品（受付デスクとベンチは必須）を設置。

❷：スタッフを雇用して病院をオープン。

❸：スタッフや患者の頭上にあるアイコンをチェックし、適切な処置を取る。

❹：余裕が出てきたら、治療料金を値上げしつつ難病を研究。解明してさらに患者からお金を搾り取る。突発的なイベントが起こることも。

❺：治した患者数や病院の評判といったステータスが目標に達するとステージクリア。



味付けは変だが、SLG部分もゲームとしてしっかりできており、部屋の器具を、スペースに合わせてちまちまとレイアウトしていくのも楽しい。置く器具に「ベロ切り機」なんて名前がついていたり、精神科の部屋に「ガイコツ」が置けたりするのはご愛嬌。それぞれの部屋の配置はアバウトでいいが、医者はあちこちの部署を掛け持ちしているため、スムーズに移動できる通路は確保しなくてはいけないし、診察を待っている患者のために、十分な数のベンチを配置した方がいい。さもなければ病状が悪化してしまう。

病気が治せなければ、当然患者は死んでしまう。死ねば病院の評判はがくっと下がる。患者なんかどうでもいいが、お金を搾りとれなくなるのは嫌なので、頭上のアイコンに死相が出ている患者はさくっと順番待ちの最初に割り込ませよう。治したからにはお金がほしい。料金をざっと5割増くらいにして、ほどよく値上げすることが楽しく病院を経営するコツだ。

それに、時には急患の群れが来たりといったハプニングもあり、その病気に合わせた治療施設を急きょ、大量に設置しなくてはいけないこともある。ここぞとばかりにもとある施設をぶち壊し、患者の波をさばくことも必要だ。

おバカなフィーチャーならまだある。連鎖ゲロの洪水やねずみ退治に立ち向かったり、視察の前に付け焼刃で消火器を大量に配置したり…。特筆すべきこととしては、SEが全体的に妙にリアルなこと。ゲロの音や、受け付けのおばちゃんのアナウンスは必聴だろう。

もともとPC用のゲームをPSにローカライズしたタイトルなので、パッドで操作するにはキツイ点もある。それに、最初はちょっと取っ付きが悪い。しかし、キテレツなテイストと実は秀逸なシステム部分には、慣れれば病み付きになること請け合い。とにかくチマチマ配置したい人や洋ゲー、バカゲー好きな人に、ぜひ遊んで欲しいゲームだ。



オプションの「チュートリアル」をオンにすると解説が入るので、ゲームの一通りの流れが把握しやすい。

 Text by 卯月鮎（フリーライター）

ゴミから夢を発明する
トイズドリーム

機種：PS　メーカー：KSS　発売日：98・11・26
価格：5800円　**つくるモノ：ゴミから素敵なもの**



『トイズドリーム』は、発明をして品物を作り、みんなの依頼をこなすゲーム。といっても原材料はゴミ。スクラップ場からクズ鉄を拾い、機械に作り変えるのだ。目指せ発明王！

ゴミは発明の素!? ゼロから始める借金返済

子供の頃、電動のおもちゃをバラバラにして、ゴミにしてしまったという経験がある人はいないだろうか？　筆者はかなりのおもちゃクラッシャーで、多数のおもちゃを手にかけて昇天させてしまった経験がある。どれも構造を見てから組み立て直すつもりだったんだけど。

しかし、『トイズドリーム』は「ゴミから素敵な品物を作る」ゲームである。舞台は、だいたい19世紀末レベルまで文明の発達した世界。つまり、蒸気機関や簡単な機械は普及している。主人公は、老学者に育てられた四人の孤児たちだ。学者は彼らに十分な教育を施したが、老衰のため他界した。そこへ政府の役人がやってきて、故人に莫大な借金があったことを告げた。孤児たちに遺されたのは研究所と知識だけ。5年の猶予をもらった彼らは、近くの町の人たちの依頼に応じて様々な品物を作成したり、新たな発明をしてお金を稼がなければならない。

しかし、主人公たちは、ゲームの開始当初はまったくの無一文。そこで、ひねれば出てくるのが生活の知恵。スクラップの山からクズ鉄や割れたガラスといったゴミを拾ってきてネジや鉄板、レンズなどに作り変え、さらに自動車や望遠鏡といった最先端の品物を制作していく。負債を返した後に、素晴らしい発明品を作ってみんなを幸せにするのが最終的な目的だ。作れる品物は数百種類もあり、エンジンや爆薬といったごつい品物以外にも、笛やペンダントのような可愛らしいアイテムから、物質転送機といったとんでもないものまで作れてしまう。個数限定の材料もあるので、とても一周分のプレイでは全部作りきれないのだ。

リサイクルで発明家ライフを満喫

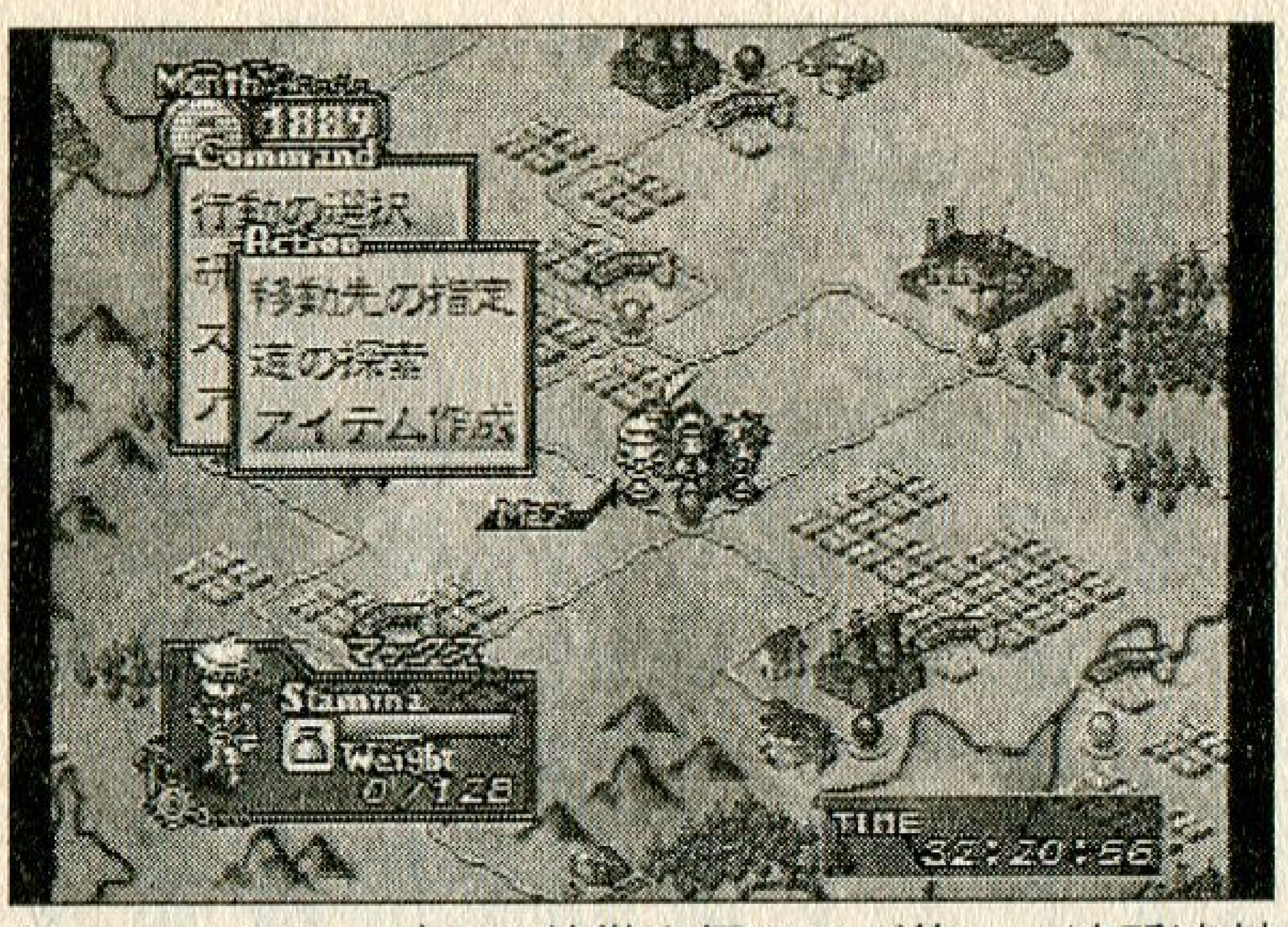
依頼を受けて材料を採取しアイテムを作成するという本作のシステム。やはり基本は『マリーのアトリエ』に近いが、面白さはちょっと違う。まず、舞台が近代なので、より現実に近いということ。材料とできるものの関係が非常に現実的なのだ。鉄パイプを溶接して自転車フレームとか、鉄板六つでコンテナになるとか。それをさらに車のシャーシにくっつけてトラックになる

など「なるほど」と思えるものが多い。このゲームは理系の発明がメインなだけに、論理的なアイテムが多いのだ。

　システム的にもアイテムの運搬量が厳密で、運べる重量が限られているので、工夫が求められる。またゲーム開始時は行ける場所が限られているため、マップ上で道を探索してルートを確保しなければならない。依頼を受ける場所も広範囲にわたるので、全体的にやることが多く、ゲームとして歯ごたえがある。そこで、個性豊かな四人のキャラクターを使い分ける必要がある。一人一人に長所と短所があり、中盤までは苦手分野のアイテムは作れないため、依頼ごとにアイテム作成するキャラと、材料を調達するキャラを効率よく動かしていかなければならないのだ。作成日数と期限のせめぎ合いを計算しつつギリギリまで依頼を受けるのは、非常にスリリング。慣れれば複数の依頼を一気にこなすことも簡単になる。

　また、キャラクターの能力を上げる装備品や乗り物でさえも自分で発明して作成できるのも面白いところということ。この辺も非常にリアルな感じだ。例えば、材料を取れる場所に移動するのは日数がかかるし、運べる量にも限りがある。しかし、バイクやトラックなど、便利な乗り物を発明することで、運搬量と移動力が増加する。ここでもキャラクターごとに運転できる乗り物が異なるので、能力の違いを把握しておきたい。

　とにかく、見てくれは地味だが、自分の手で物を作っているという実感が味わえる良質なタイトルだ。スチームパンク風の世界観もぐっと来ることだし、作成ＳＬＧ好きは触ってみるのが吉だろう。



各キャラクターごとの特徴を掴むのが第一。適所適材はSLGの基本の一つだ。

ゲームの流れ

町に行って依頼を受ける。
↓
採取場に行って材料を集める。
↓
必要があれば、アイテムの設計図を書く
↓
アイテムの部品を作成。
↓
アイテム作成。
↓
完成！

キャラクター活用法＆分岐条件

　このゲームでは、得意分野が異なる４人のキャラクターを使い分けることが重要。また、ＥＤルートも４人分存在するが、マックスルート以外の入り方がわかりづらい。そこで一応、分岐条件も明記した。

マックス

　車・機械関係が得意なマックスは、持てる重量が最大。序盤は荷物持ちとして大いに活躍してもらうことになる。中盤以降は、ほとんどの乗り物を運転できるので、あちこちに御用聞きとして回ってもらおう。特に移動力最大のスポーツカーに乗れるのは大きい。マックスルートに入るには、郊外の工場の「ターボエンジンの調達」を成功させること。

ミオ

　ミオは設計図・デザイン系に秀でている。観察力もあるが、とにかく体力がないので、外出はさせずに、ラクに作れて売値が高い服・ワインなどを作る内職をさせた方が無難かも。後半は設計図も高く売れるので金策に利用しよう。ミオルートに入るには、マックスのエンジン調達を失敗した後に、陶芸家の小屋の「幻のワインの調達」に成功すること。

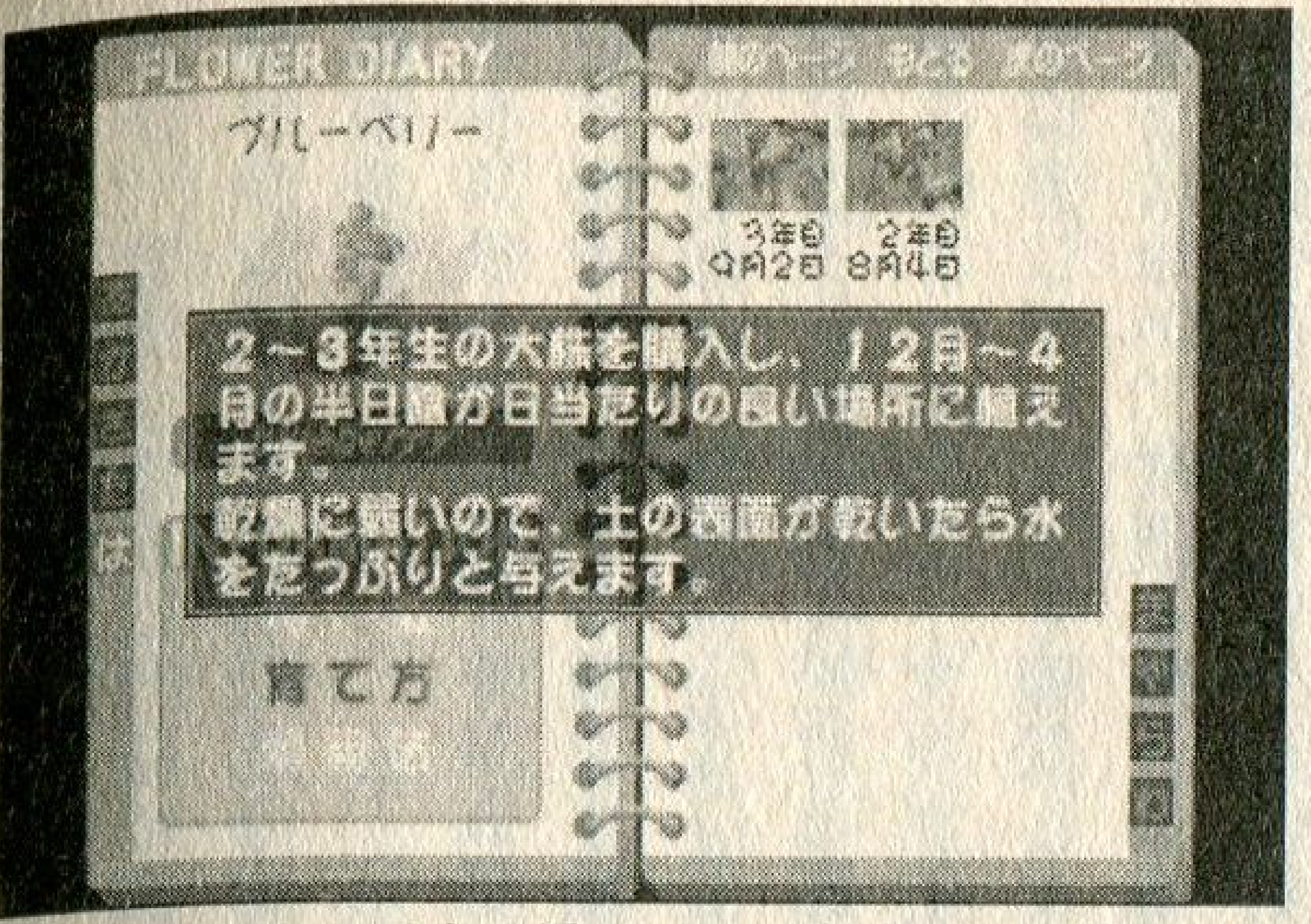
ベレッタ

　爆弾娘のベレッタは化学・エネルギー関係が得意。体力があるが観察力はないので運搬役に回そう。特に後半、運搬系では積載量と移動力が最大の「伝説トラック」を運転できるのは彼女だけなので活用したい。ベレッタルートは、エンジン調達とワイン調達を失敗後、ケインズ第二鉱山で「時限式強力爆弾の調達」に成功させることで入れる。

ビート

　時計などの精密機器や工芸品を愛するビートは、非常に観察力がある。ミオほど体力を消耗しないので、望遠鏡を作成・装備したら速攻で行き詰まった道の探索をさせたい。彼のルートはエンジンの調達を失敗後、トレホの骨董屋の「形見の時計の修理」を成功させ、ワイン調達をパスしてハロゲイト本社の「打ち上げ花火の調達」に成功させること。

広〜いお庭をプレイヤーの好きなようにお手入れしていく楽しみがあり、苦労して世話したお花が咲いたときには感動すら覚える。そんなガーデニングライフをモチーフにした全編ほのぼのタッチのシミュレーション。



お花が咲いたら写真に撮って…。自分だけの花日記の出来上がり

ガーデニングに挑戦しよう！

『マイガーデン』はガーデニング（＝お庭造り）をモチーフとしたシミュレーションゲームだ。プレイヤーはかわいらしい女の子となり、田舎町「ポーラ」に住む体の弱ったおばあちゃんを手伝うために町を訪れるところからゲームスタート。長距離列車に揺られながら「おばあちゃんの家はきれいな緑の屋根に大きな木が立っていたな」などと思い起こす…そんな絵本のような回想シーンが流れる。とてもほのぼのとした雰囲気で、そんなに堅苦しいシミュレーションじゃあない。

でも、実在する草花がこれでもかというほど登場するし、それぞれに適切な育て方があり、かなり本格的なガーデニングを味わうことができるのだ。チューリップやヒマワリくらいならともかく、キツネノテブクロやソープワートなんて聞いたことないぞ？　でも、ゲームの作りは親切設計なのでご安心を。ゲーム中の「ガーデニングノート」では、各草花の「特徴」「育て方」「利用法」を調べられる。だから、プレイしているうちに、ちょっとした「お花博士」になれることうけあいなのだ。

たくさんの草花と過ごすひととき

ゲームの目的はおばあちゃんのお庭を草花でいっぱいにすることだ。プレイヤーは広いお庭を好きなようにガーデニングして、自分だけのお気に入りの箱庭空間を作れる。自分の好きなお花で埋め尽くすのはもちろん、おいしい果物ばかりを植えてみてもOK。また、枕木や角材を使ってオシャレなデザインに凝ってもいい。そんな自由な庭造りがたっぷり楽しめるのだ。

また、庭造りだけでなく町の人とコミュニケーションを図るのもとても大切。育てた草花や野菜を収穫した後は、友だちをおもてなし（＝茶飲み話）してあげ



機種：PS　メーカー：テクノソフト　発売日：99・9・2
価格：5800円　**つくるモノ：カワイイお庭と草花**

自分だけのお庭を造りませんか？
マイガーデン

よう！　「茶飲み話なんかどうですか」というふうに…。街の人と楽しく会話しながら自分で造った空間で過ごす楽しいひととき。そんな時間をゆったりと過ごしてみようじゃないか。

簡単操作で庭造り

ゲームは1日24時間、リアルタイムで進行する。だからじっとしていても時計の針はどんどん進む。リアルタイムだから、せっかくのキレイなお庭も、時間が経つと雑草だらけになる。朝を迎えたら、さっそくお庭に出て草むしりから始めてみた。もちろん、ガーデニングといえばほかにも種まき、収穫、資材の配置と、することは多い。が、やはりこの辺りから入っていくのが基本でしょう（僕個人の思い込みかもしれないが…）。

操作はいたって簡単で、通常のRPGのようにプレイヤーの手で主人公の女の子を直接移動させて、庭をいじっていくことになる。実作業は「手入れ」や「水やり」「資材配置」といった項目を選んでボタンを押すだけと、とてもシンプルだ。そうして、草をむしって水をまき、苗を植えたり種をまいたりしていくのだ。

けれども、マイキャラはなにか行動するたびに一定の体力を消費していく。体力がなくなると作業は中断され、強制的に次の日のお昼までお休みとなってしまうので注意が必要だ。一旦お家の中に戻っておやつを食べるか、お庭のベンチ等で休憩を取れば、体力は回復する。そうしているうちに日は沈み一日が過ぎるので、夜はしっかりと寝て明日に備えよう。

花の芽が出たら手入れを行い、虫がついていたら殺虫剤をシュッとひと吹き。天気がよく地面が乾いているようなら水やりも忘れずに行う。と、基本的にはこれらの単純作業の繰り返しで、ひたすら花の成長を促してあげるのだ。

地味な手入れの繰り返し　でも、それが楽しい

ゲームとしてはやれることも楽しみ方もいろいろ。だが、実際には草むしりや水やりなどの地味な作業で時間の大半は淡々と過ぎていく。しかし、花の姿を見守っていく過程が楽しいので、それもさほど苦にはならない。ましてや、朝一番にお庭に出て草花の芽を発見したときや、手入れが良くて草花からハッピーマークをもらったときの気分は最高だ。実際のガーデニングもこんな気持ちになるのだろうか？

ガーデニング以外では、一年おきに町内でガーデニングコンテストが開かれたり、バザーで自分の作った加工品を売ったりすることもできる。ゲームの最終目的は5年後に開かれる町対抗のガーデニングコンテストに優勝することなのだが、このゲームの醍醐味はその過程を素直にゆったりと楽しむことにある。

ゲーム中でおばあちゃんも言っていたが、あまり無理はしないで、ハーブティーでも飲みながらプレイしてみてはどう？

お客様をもてなそう！

咲いた草花やハーブからは収穫後、ドライフラワーや工芸品、ジャムや砂糖漬け、はたまたお茶など、さまざまな加工品を作ることができる。それらのお茶やお菓子を使って町の人たちをおもてなしするのもいい。ここはちょっとしたミニゲームになっていて、画面の表示に合わせてボタンをタイミングよく押し、友好の度合いを深める。そうして友好が深まった相手からは、ガーデニングに役立つ重要な情報が聞けたり、アイテムをもらえたりする。ちょっと最近、こういうほのぼのとした近所付き合いをしている人って少ないよね。



仲良くなった相手はお家に招待してお茶会を催そう。

このご時世、一生地道に働いたところでマイホームを持てる人など半分以下だろう。それでも憧れる一軒家。高い吹き抜けと煉瓦の花壇？　それとも縁側に池の鯉？　あなた好みの家を作ろう！

夢なき日本人の憧れを満たすソフト!?

物心つくかつかないかの幼い頃には、「お絵描き」という遊びに夢中になる時期がある。スケッチブックや新聞広告の裏だけではあきたらず、襖にまで描いては親に叱られるのも定番だが、そこに何を描くかは人それぞれだろう。花？　車？　それともお姫様？　…いやいや、筆者が好んで描いていたのは「家」なのだ。それも△十□やお城などの外観ではない。「こんな家に住みたい！」という現実的な「理想の間取り」を描いていたのである。

そんなキテレツな趣味を持った人、もしくは現実には持てそうにないマイホームを、せめてゲームの中でだけでも建ててみたい人のための、夢をかなえるゲームがある。

それがこの『マイホームドリーム』シリーズ。

本作は、ゲームというのとはちょっと…いや、大分違うかもしれない。あくまでも理想の家を建てるためのツールなのだ。

ゲームモードは全部で三つに分かれている。

「マイホームを建てよう」は、自由に自分の好きな家を設計できるモード。

「マンションを作ろう」は、それのマンション版。

「建築士になろう」は、見習い建築士になってお客さんの希望どおりの家を建ててあげるモード。これは例えば、「予算1億、家族六人、和風豪邸を希望」などという条件に基づいて設計をし、最後に評価を下してもらうのだ。

果たしてどんな家ができるのか、ここからは実際に設計していく過程にそって紹介していこう。

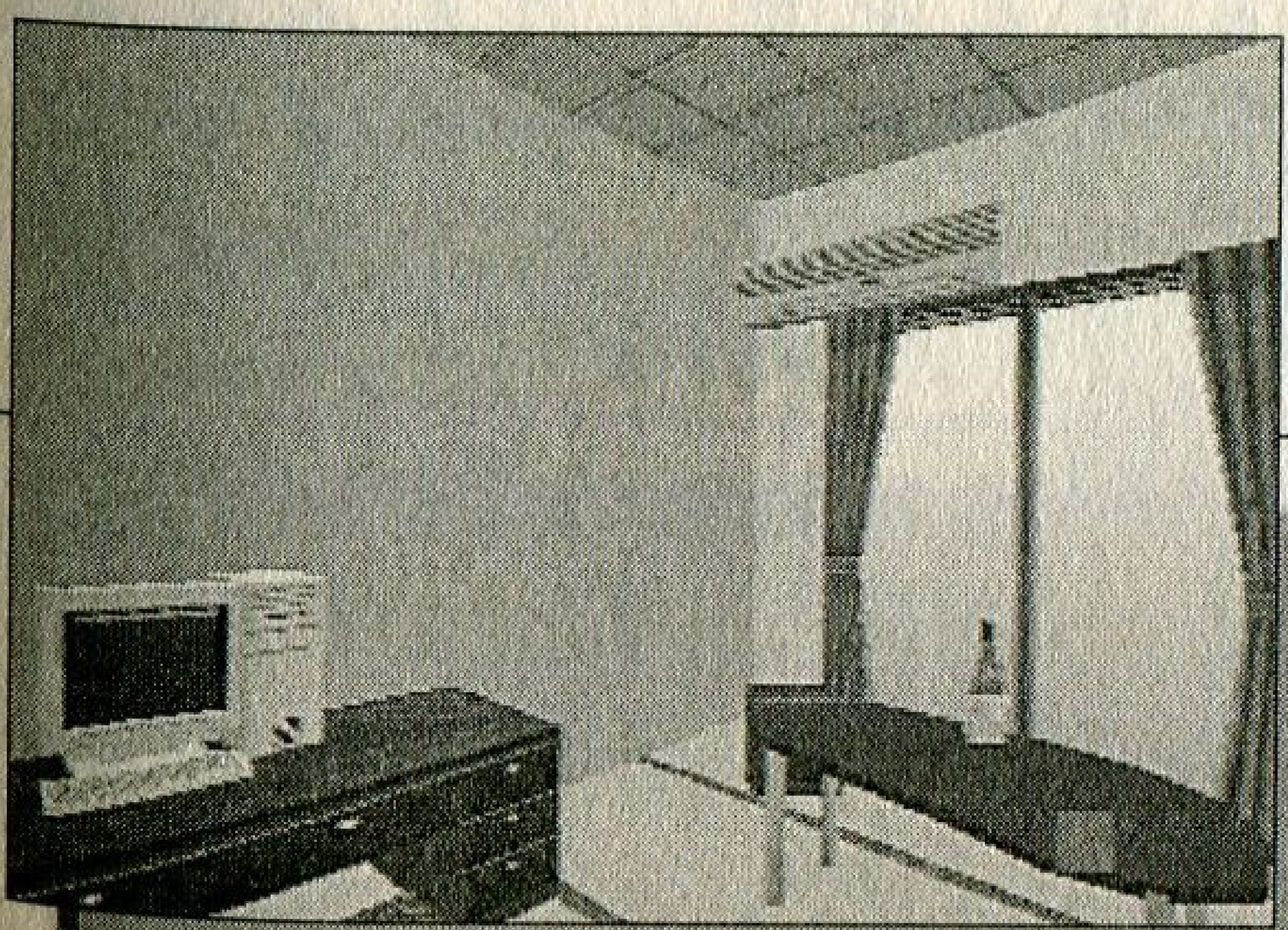
実際に住みたい家を作ってみる！

実は今、筆者には偶然、家計を圧迫する家賃を抑えるために、弟と同居しようという話が持ち上がっている。ちょうどいいので、その条件に合った物件を自分で作ってみることにしよう。

まずはモードの選択。ここは当然「マンションモード」ということになる。一軒家を作るには、かなり時間もノウハウもいるので、最初はこのモードでコツを覚えていくのがいいと思う。

まず条件としては、弟と自分の個室を二つ。いわゆる2DKというヤツだ。広さは現実的に6畳ずつでいいだろう。共有部分であるキッチンは4畳半もあればいい。

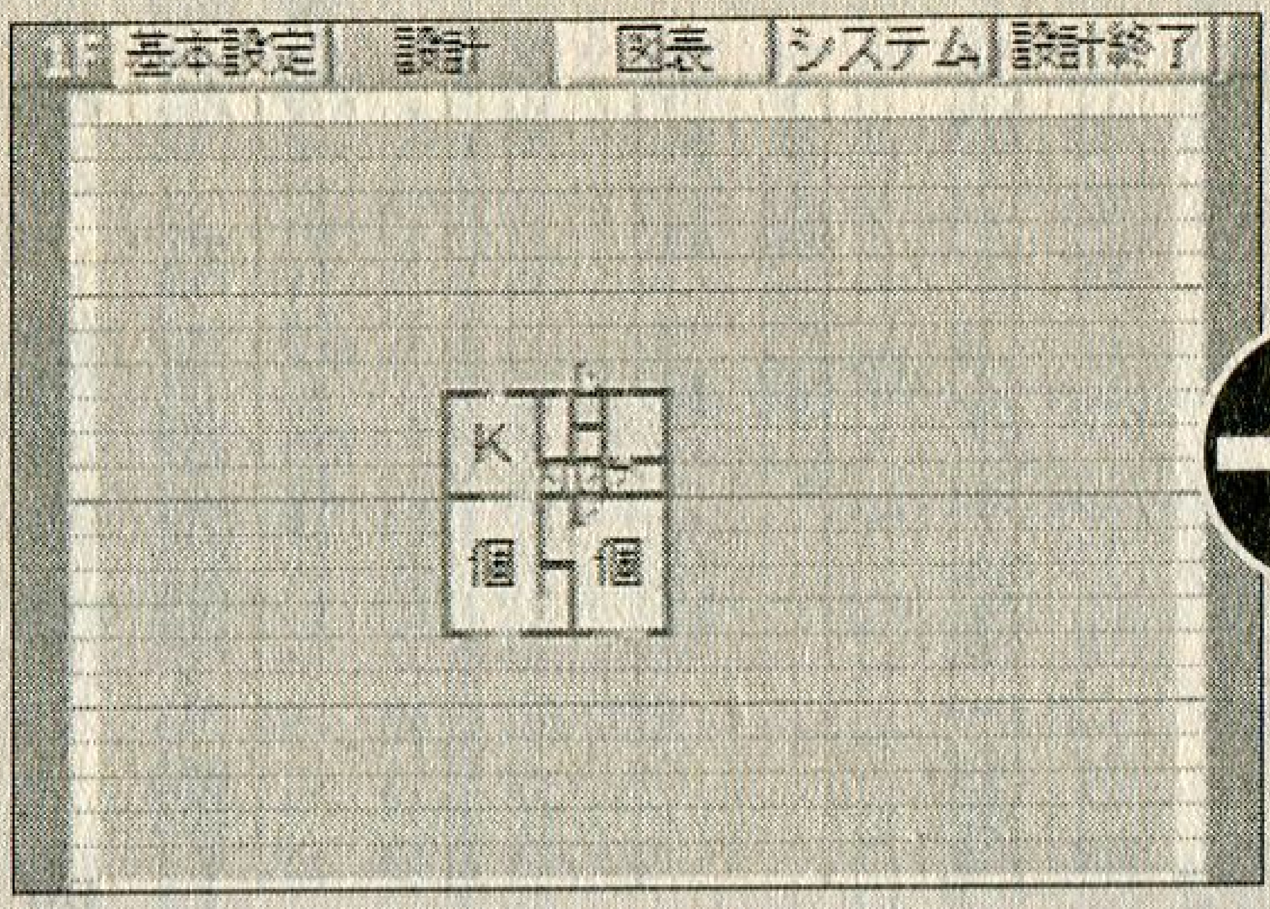
さっそく部屋の配置で6畳の部屋を置



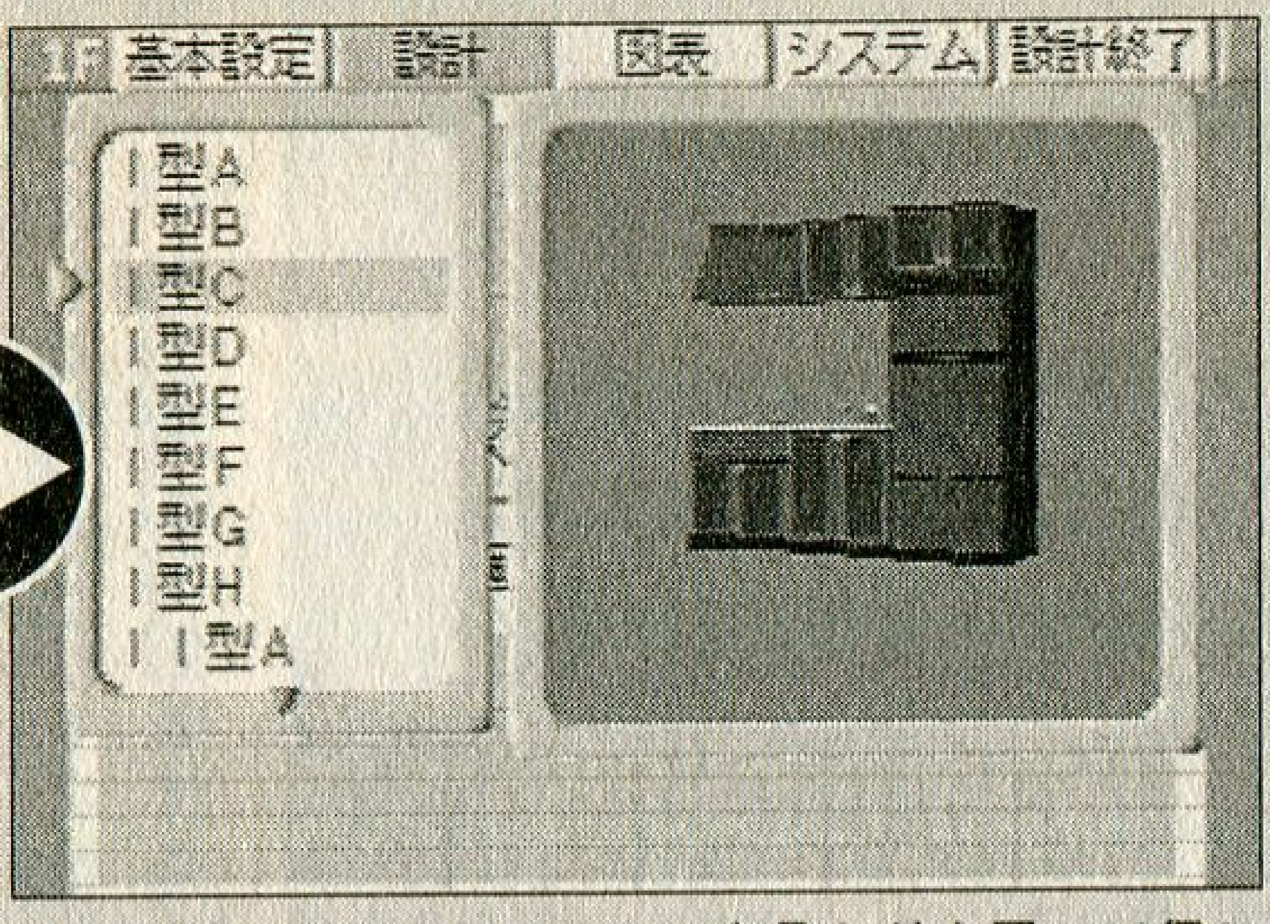
機種：PS　メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア
発売日：99・12・2　価格：5800円　**つくるモノ：家**

洋館も日本家屋も思いのまま！
マイホームドリーム2
庭付き一戸建てで、行こう！

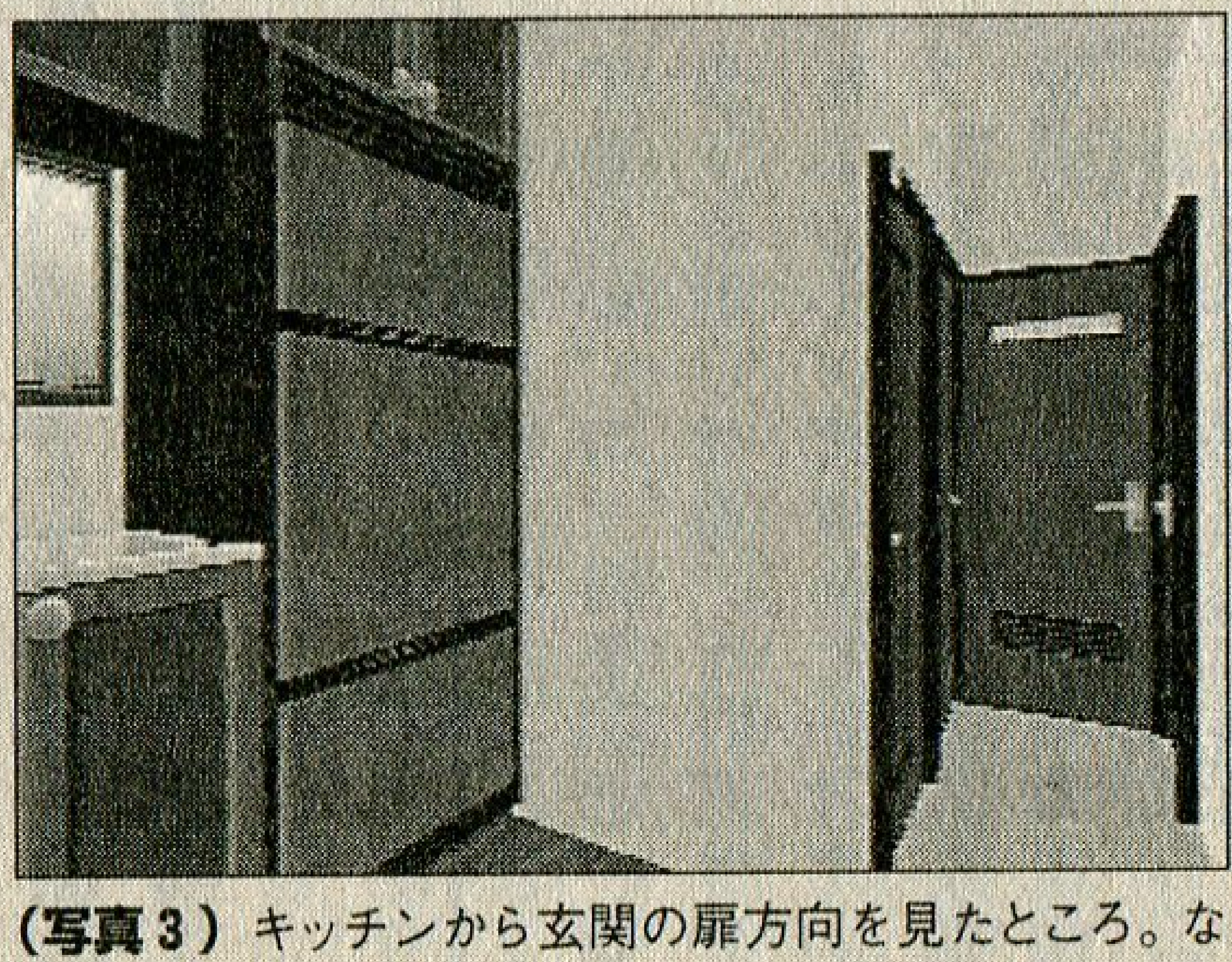
こうして家はできていく！



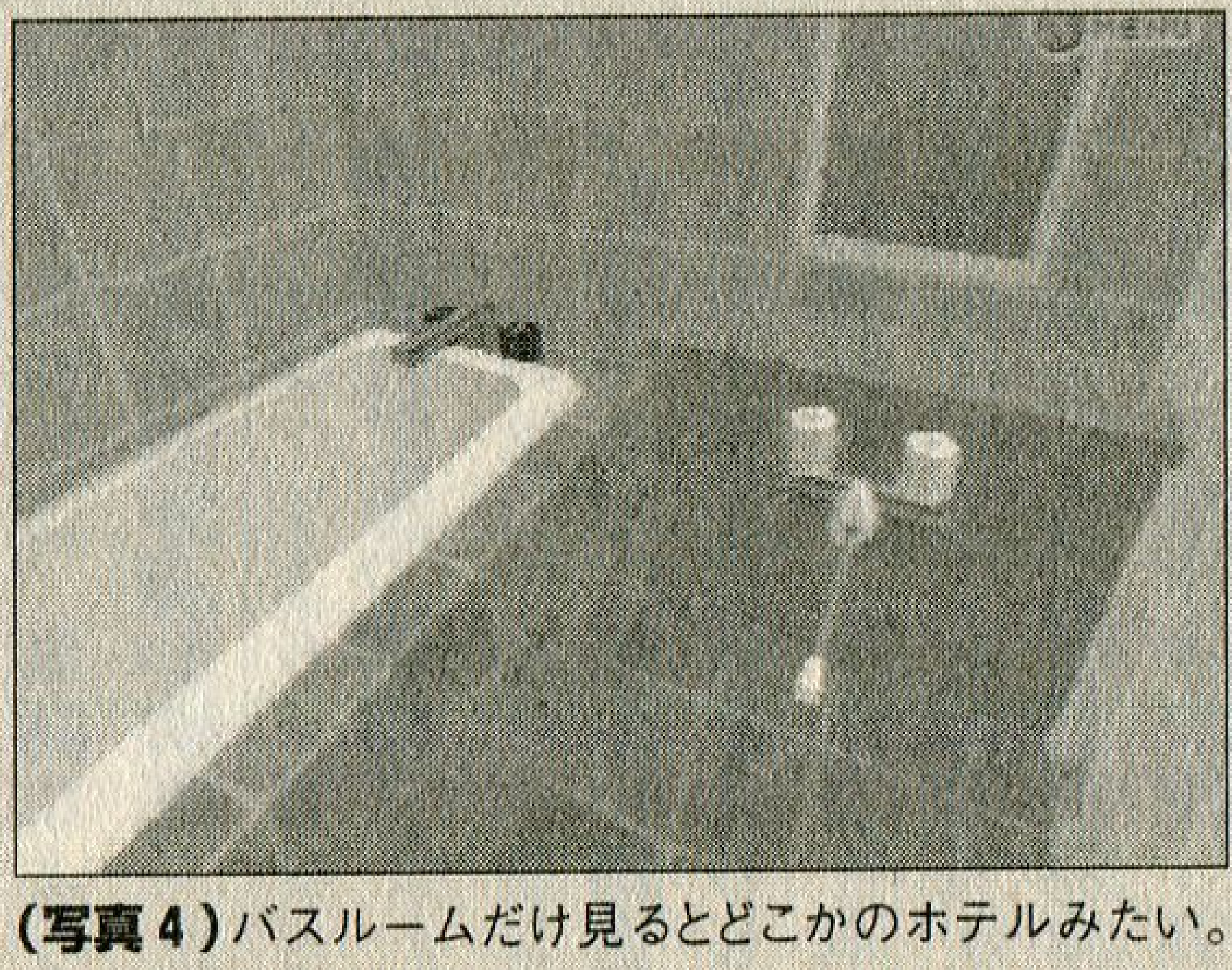
（写真１）こんな感じで平面図を作っていく。部屋を並べてから廊下や水周りをつけるのがいいかな。



（写真２）ある程度できたら家具などを置いて行こう。システムキッチンって高いのね…。



（写真３）キッチンから玄関の扉方向を見たところ。なんと90センチ四方にドア３枚という恐ろしいことに…。

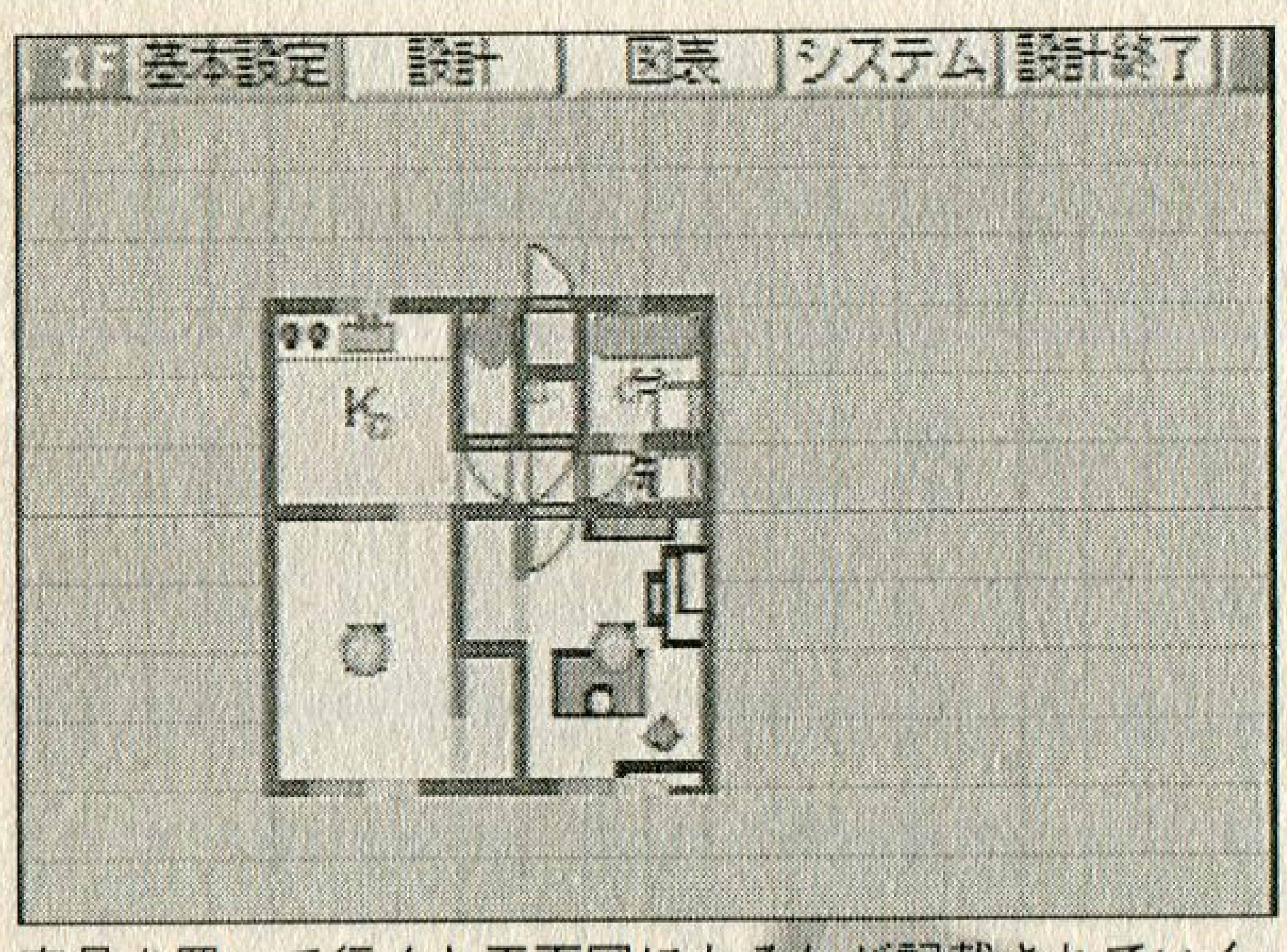


（写真４）バスルームだけ見るとどこかのホテルみたい。実際こんな豪華設備のマンションってあんまりないよね。

いてみた。二つとも南向きにすると、どうしても隣接して配置することになる。となると間は壁一枚…プライバシーの面からいってちょっと心もとないな。よし、間に押入れを入れてみよう。布類は防音性が高いのでこれでだいぶ違うはずだ。

基本の部屋ができたので、ここに水周りと玄関をつけてとりあえず形になったのが写真１。

さあ、あとは内装関係だ。これがまた選択肢がたくさんあって面白い。扉、サッシ、電灯、風呂桶などが、色柄サイズのバリエーション豊かに揃っているので好きなものを置いてしまおう。



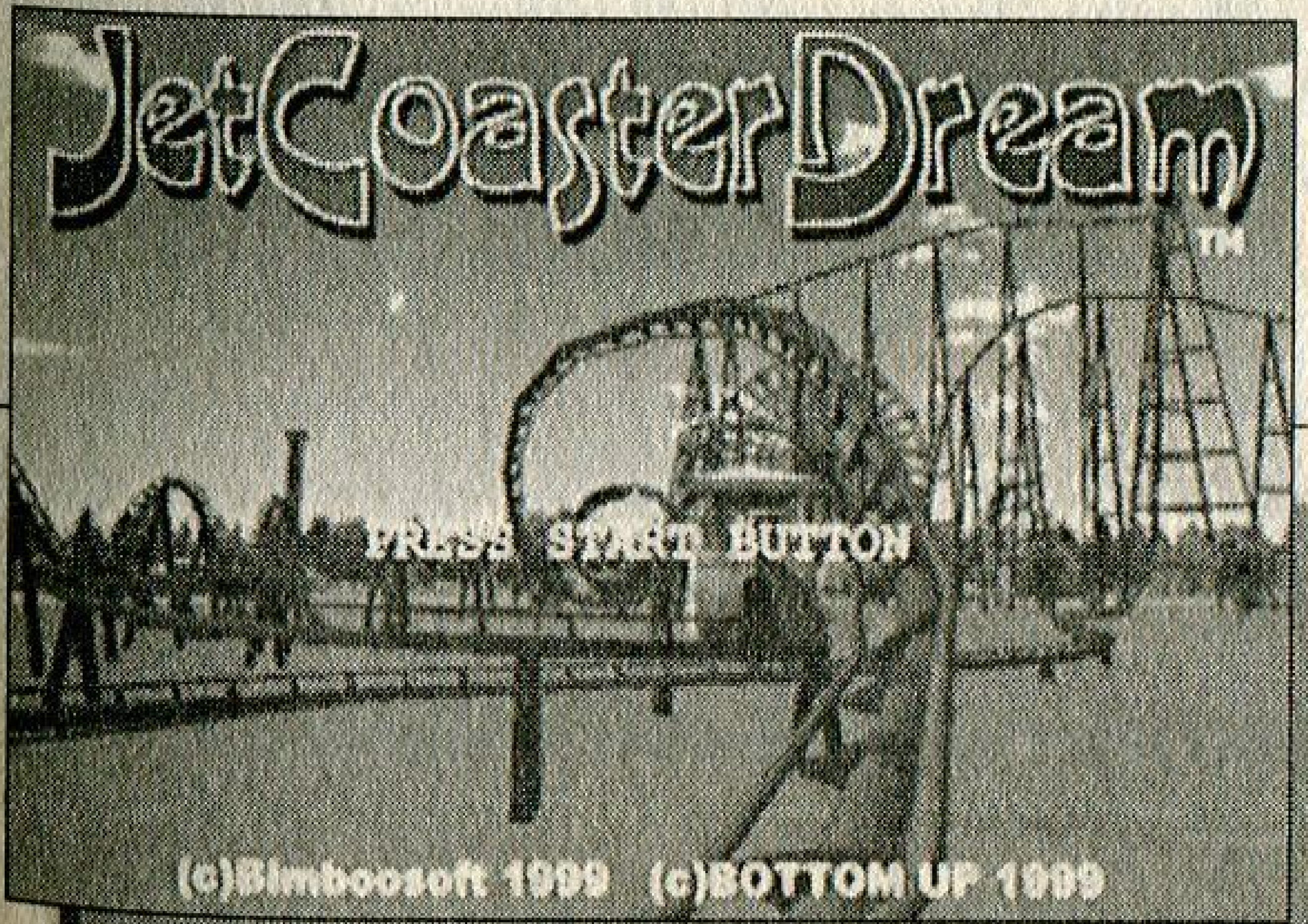
家具を置いて行くと平面図にもそれが記載されていく。豪華シャンデリアだって思いのままだ。

小物や壁紙などの値段は、主に「建築士になろう」モードで、施主の予算内に納めるときに見る必要がある。安くて見栄えのイイ建材はどれか？　ぱっと見、手を抜いているとわかりにくいのは何か？　最近巷を騒がせている手抜き建築じゃないけれど、そんなコツもつかめてくるだろう。

さて、最後の仕上げに家具を置いたら出来上がり。より「家っぽく」するためか、本棚やTV、果ては熊のぬいぐるみまで配置できるようになっている。写真３からは、そうして出来上がったマイホームを鑑賞するモードだ。実際こうして見ると、ずいぶん雰囲気がつかめるなあ…。やはり設計図で見るのとはかなりイメージが違う。今回も、「玄関との間に扉がほしい」という欲望を満たしたいがために、90センチ四方の空間にドア３枚という、非常にせせこましい作りになってしまった。とりあえず、不動産屋を回るとき、こういう間取りの部屋は止めておこうと思う。

俺のジェットコースターを見てくれ！
ジェットコースタードリーム

機種：DC　メーカー：ボトムアップ　発売日：2000・12・9
価格：3980円　**つくるモノ：ジェットコースターのコース**

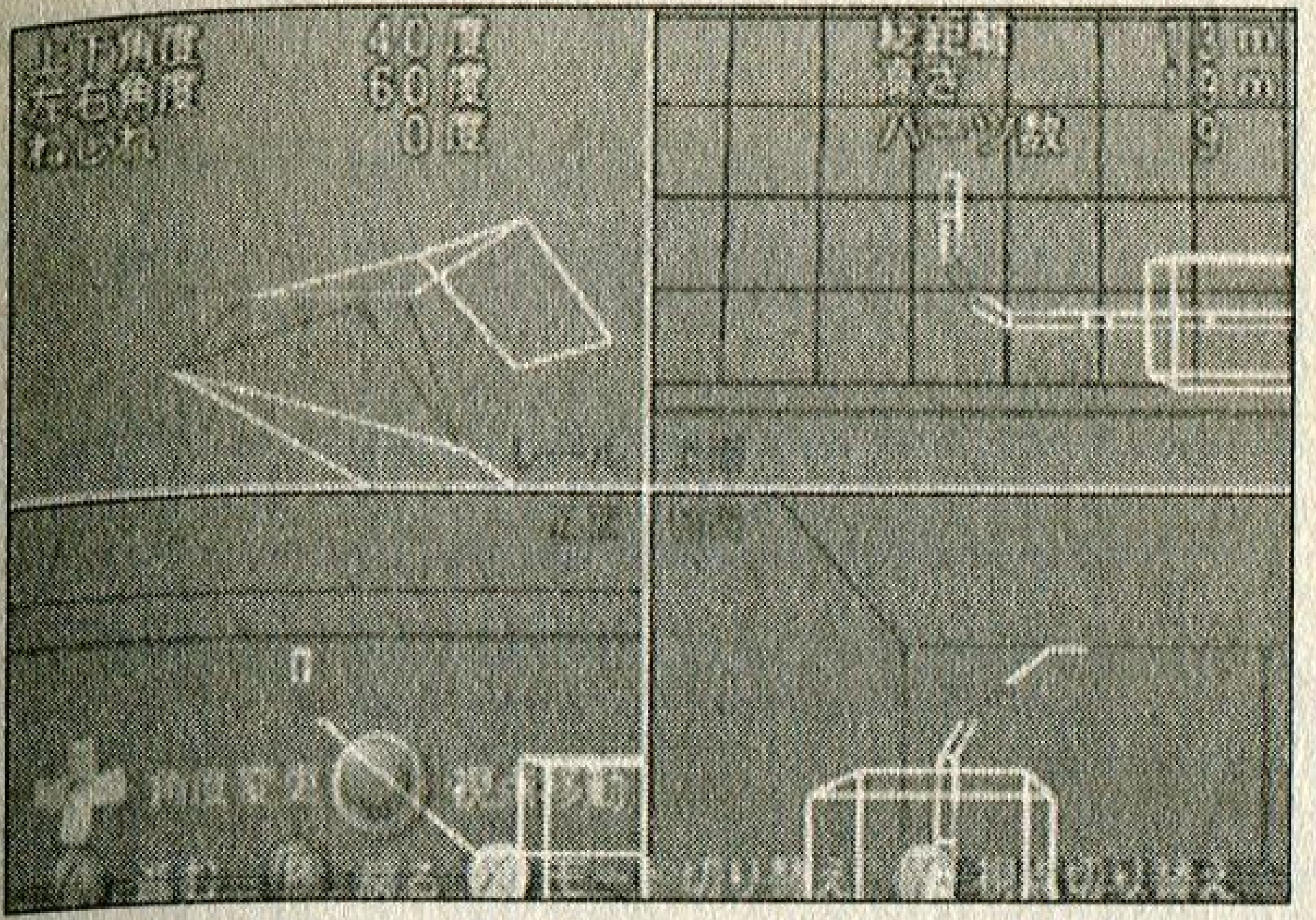


本作はジェットコースターを題材にした「モノ作りSLG」である。簡単操作で、自由度も高い。コースを作るだけなのに、なぜか奥深く感じられる良品だ。ぜひ自慢のコースを作ってみよう！

見た目はあっさりでも奥は深い

本作は、タイトルを一目見てわかるとおり、ジェットコースターを作るSLGである。ゲームの構成は非常にシンプル。様々なアトラクションを設置していくわけでもなく、遊園地の経営をするわけでもない。コースを引き、コースターを走らせる。それだけだ。

しかし、だからといって「コースを作るだけ？　ああなるほど、最近よくあるお手軽系の低価格ゲームね」と思ったあなたは甘い。夢のアトラクションであるジェットコースターは、単純なように見えてとても奥が深いのだ。


コース作成画面。基本的には、十字キーで方向を決めて、Aボタンで延ばすだけ。とても簡単だ。

作るだけなら楽勝？

プレイヤーは、厳しい師匠であるジェット博士に弟子入りし、六つの遊園地にジェットコースターを設置していくことになる。

写真のコース作成画面を見ると、3Dグラフィックツールのようで何かとても難しいもののように思えるかもしれないが、そんなことは全然ない。プラレールの要領で、ガチャンガチャンとパーツを延ばしていけばいいのだ。玩具風に言うなら、「対象年齢3歳以上」といったところか。インターフェイスは非常に優秀である。

基本的なコースの設置方法は、ジェット博士が愛をもって（？）指導してくれるので問題ない。角度などの物理的な制限も多少あるが、要は始まりと終わりがつながってさえいればそれでOK。最初にジェットコースターを作ることになる「浅草忍者屋敷」なら、何も考えなくても楽勝でクリアできるだろう。

コース作りのコツ教えます

しかし、それ以降の遊園地では、ちょっと条件が厳しくなる。アタマを使わなければ、条件を満たすきちんとしたジェットコースターは作れない。

ジェットコース

ターの判定基準は全部で四つ。最大スピード、最大G（重力加速度）、スリル、安全性だ。

最大スピードを上げるのは簡単だ。最初に限界までコースを高くして、そこから一気に下に落とせば、位置エネルギーによってスピードは上がる。

しかし、Gをコントロールするのは少々厄介だ。スピードが乗った状態で急カーブやアップダウンをつければ、激しいGをかけることができる。だが、あまりGが強いと、コースターがコース外に吹き飛んでしまうのだ。そういう場合は「ねじれ」を使うといい。カーブに角度をつけてバンク状態にすれば、強いGがかかってもコースからすっ飛んでいくことはない。

そしてスリルと安全性だが、この基準を満たすのがなかなか難しい。スリルを上げるためには、なるべくジグザグでデコボコなコースを作らなければいけない。だが、あまりやり過ぎると今度は安全性が下がってしまう。

この問題を回避するためには、ただひたすらテスト走行を繰り返すしかない。まずはコースの作り途中でテスト走行しよう。この時点で、コースターがすっ飛んでしまうようなカーブは修正する。そうやってテストを繰り返しながら、「なるべくジグザグ」「なるべく長い」コースを作ろう。おそらく、これだけでスリル度に関しては合格できる。後は、カーブをいくつか削ってもう一度走らせれば、安全性の値も基準値に近づいていくだろう。

「他人を楽しませる」という哲学を持とう！

得てして、このような自由度の高いSLGは「飽きたらおしまいだろ？」という見方をされがちである。確かに、本作はクリアするだけならさほど難しくもなく、歯ごたえがないと感じられるかもしれない。また、モノ作りSLGの代表である『シムシティ』ならば、街を「作る」だけではなく「維持する」という楽しみがあるが、本作にはそういった要素がない。

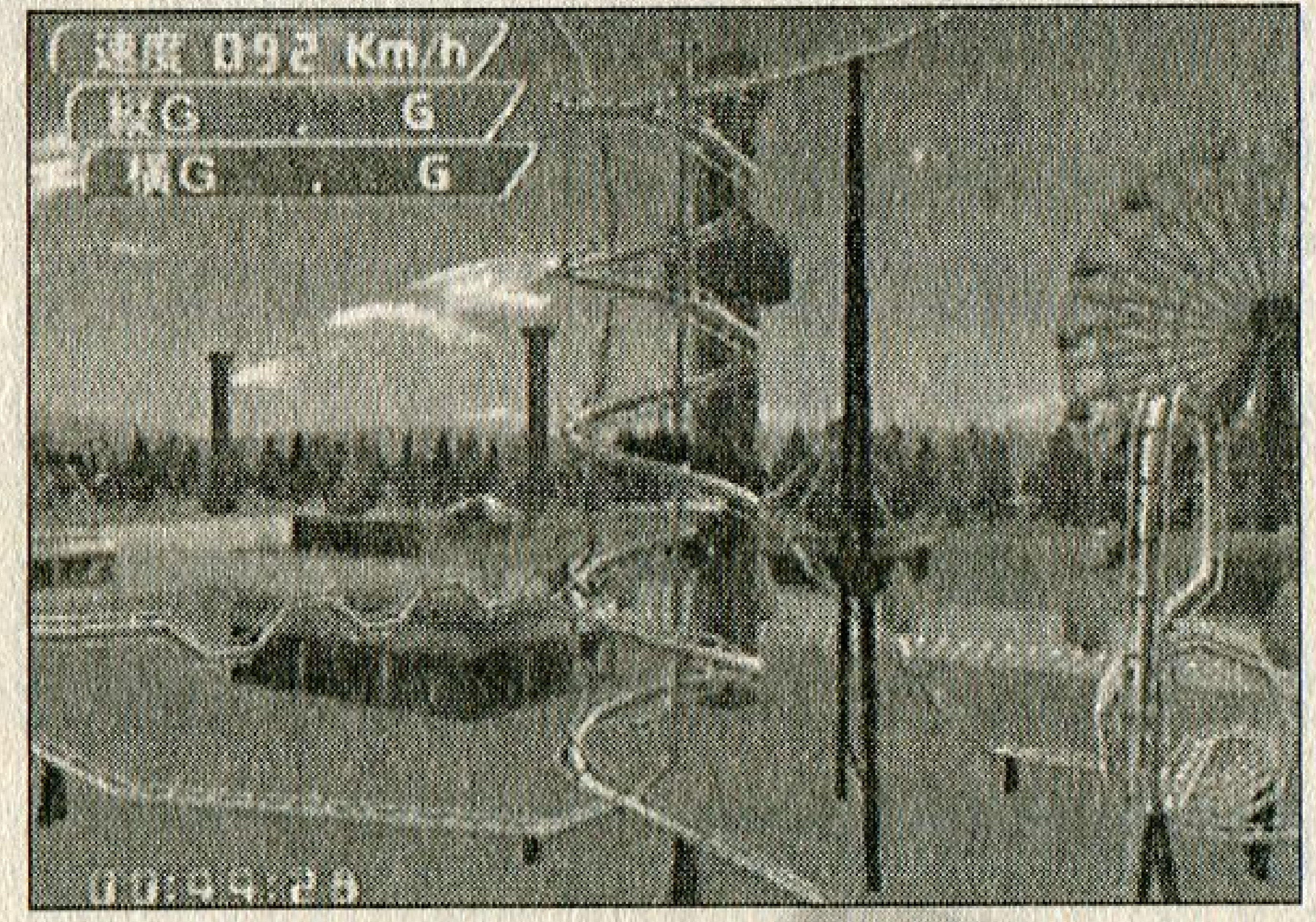
だが、本作にはそれとは違う魅力がある。それは「他人を楽しませる喜び」だ。

本作ではインターネットを使い、自分の作ったコースを公開したり、他人のコースを見たりできる。『ジェットコースタードリーム』のホームページには、ジェット博士のお手本からユーザー自作のものまで、200以上ものコースが置いてある。ぜひ一度、ドリームキャストをインターネットにつないでみるといい。

それらのコースをダウンロードして見てみると、いかに自分の作ったコースが未熟だったかがわかるだろう。幾十にも重なったループを作る強者もいれば、コースで絵をかくような人もいる。でも、自分のコースはただジグザグなだけで、面白味も何もない…

そこで、人を楽しませるコースとは何だろう？　と自問することになる。驚かせるようなカーブやループ、コース全体の構成、起承転結や緩急…そこまで含めて考えながら、コースを作っていく。それを他人に見せたりネットに上げたりして、「うおお！　このコースターすげえ!!」と言ってもらえた時の喜びは、なかなかほかのゲームでは得がたいものである。

そして、それこそが本作の魅力なのだ。大きさや数を誇るのではない。自分なりの工夫を模索し、他人に見せられるようなコースを作る…そんな「モノ作り」こそが、このゲームの本質である。これこそ、まさにモノ作りSLGの真髄と言えないだろうか？



これは編集部作成のコース。かなり力作…のつもりだが、しかしジェット博士に比べたらまだまだ…

まとめ

作る、造る、創る…。

今回の特集では、モノを作っていくSLGゲームを紹介しました。思えば、ゲームって、夢を叶えたり実現するのがなかなか難しいことを、いとも簡単に、しかも面白く体験させてくれるのです。

医者になったり設計士になったり、はたまた地図やジェットコースターのコースを作ったり、などなど。そんな「なりきること」や「モノを作ること」のシミュレーション（疑似体験）を楽しく味わえるのも、やはりゲームのなせるワザなのでしょう。

さてこれから、どんな新しいモノ作りSLGと出会うことができるのか、非常に楽しみです。

最後に。やっぱり、ゲームってけっこうスゴイかも。

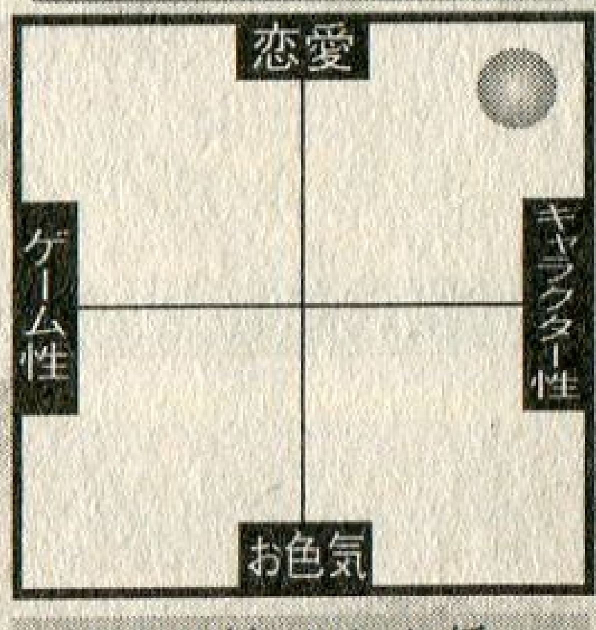




二つの世界を行き来するファンタジックノベル

Lの季節 A piece of memories

現実世界と幻想世界。二つの異なる世界を舞台にしながら女の子たちとの恋愛を楽しめるノベル作品。死に神や幽霊といった、ファンタジー色の強い、変わったタイプの女の子が登場することも魅力。



ゲーム性はやや低いが、物語にのめりこみやすい要素が一杯なのでこのあたり。



二つの世界に異なる二人の主人公

物語は、一つの世界が終わる（分裂する）ところから始まる。世界は始め一つだった。しかし、そこに居た、一組の愛し合う二人。二人は愛とともに憎しみの心を知り、仲違いした二人の心は〝現実界〟と〝幻想界〟の二つの世界を作り出してしまう。そしてそれは、のちに二つの世界に影響を及ぼす邪悪な存在（トリスメギストス）の誕生でもあった。二つの世界を行き来する主人公は、邪悪な存在から世界を、そして愛する女性を守り抜くことができるのか!?

大まかなストーリーはこれ。しかし、これだけ聞くと「え？」と思うかもしれない。恋愛ノベルでありながらにして、このストーリー。まあ、これは実際にゲームを進めていく上で重要な謎解き要素になるので、大きな伏線だと思って、軽く流しておけばいいだろう。

ゲーム本編に入ると、プレイヤーは現実界、幻想界の二つのルートを選択することとなる。

現実界での主人公は上岡進という、高校2年生。現実界というだけあってごく普通の高校生だが、新聞部のカメラマンとしてある奇妙な事件を調べていくうちに、自分がその事件に巻き込まれていってしまう、といったストーリーだ。

幻想界では、主人公の名前は桐生真といい、こちらも同じく高校2年生。真はバンドのリーダーを務めていて、音楽祭に向けバンドの練習を重ねていくうちスランプに陥り、ついには〝禁断の魔術書〟を使って音楽祭を大事件にしてしまう、というストーリー。

このように、二つの世界では主人公も違い、それぞれまったく違ったストーリーが展開していく。登場する女の子たちも、基本的には現実、幻想でのつながりはない。

現実界のほうでは新聞部の部員でヒロイン的扱いの、天羽碧、少し影があり悩みを抱える美少女、星原百合など、四人のヒロインが登場する。幻想界では、今風女子高生の幽霊、鈴科流水音、弱気な死に神、舞波優希、音楽好きの妖精、リリスなどの四人が登場。見た目は普通の女の子だが、実は幽霊、なんていう幻想界ならではの演出が楽しいぞ。「今度、死に神の昇進試験があるんで……」など

DATA 機種：PS　メーカー：トンキンハウス　ジャンル：ADV　発売：99・8・5　価格：6500円

といった、変な会話が普通の口調で挿入される点も面白い。

二つの世界をつなぐゲームシステム

このゲームのポイントとなるシステムはいくつかあって、そのうち一つが、ゲーム中の選択肢に対してプレイヤーが口出しをするという"口出し"システム。

この口出しシステムは、選択肢の内容を変化させたり、増やしたりすることが可能で、これによってできる新たな分岐なども存在する。しかしながら、ただ単に全部の選択肢で口を出せばいい、というワケでもなく、口出しする＝女の子の感情値に変化を与えるということになり、狙っている女の子以外に対する口出しは、ときに嬉しくない結果をもたらす場合もあるのだ。狙った女の子の感情値は下げないほうが良いので、口出しする場合には、細心の注意が必要。

また、感情値は、これまたストーリーの分岐に関わってくる重要な要素である。女の子の感情値が一定以上でないと、そのあとのストーリー展開がグッドエンドに進まなくなってしまう（ノーマル・バッドエンド方向に向かう）場合があるのだ。感情値は、一応オプション画面にて確認できるので、常に確認を怠らないようにしたい。

とりあえずこの点に注意していれば、あとは問題なく遊べるだろう。しかし、このゲームにはまだ最大の問題である"二つの世界の繋がり"が残されている。

結論からいうと、二つの世界は繋がっている。主人公は始めの1回目のプレイで二つの世界の存在を知り、現実界、幻想界の二つの世界を両方プレイしたのち、一つの物語が終わりとなるのだ。すなわち、現実界、幻想界のどちらか片方だけプレイしたのでは、ヒロインたちのグッドエンドを見ることは不可能。現実界→幻想界、二つのストーリーを最後までプレイして、ようやく1つのエンディングを見ることができる。


現実界と幻想界をまたにかける、ファンタジー色の強いストーリー。大人しい性格なのに"死に神"の舞波優希チャン。人気高し

少々めんどくさいと感じるかもしれないが、プレイして（読み終わって）みれば、「ああ、なるほどね」的な結末が用意されているぞ。二つの世界が物語の中で一つになったときは結構感動ものだ。

隠しキャラなどオマケもたくさん

ゲーム中攻略可能なヒロインは、現実、幻想各四人の、計八人だが、エンディングを重ねていくうちに、攻略可能ヒロインが増えていき、隠しキャラも含めて、最終的にヒロインの数は14人（！）。しかもそれぞれがキチンと作られているので、クリアするたびに新たなストーリーとして楽しめる。

ノベル系のゲームだと、ともすれば、2回め以降のプレイがつまらなくなってしまいがちだが、このゲームはその点、かなり作り込まれているので安心。また、メインのヒロインにはエンディングがグッド、ノーマル2種あり、これまた違ったビジュアルがある。

ヒロインの女の子たちはみんなカワイイし、グラフィックも独特の塗りで高い評価を得ている。前述のように、単にノベル作品としても楽しめるので"ギャルもいいけど雰囲気も大事にしたい"人向け。



口出しシステムにより、分岐内容が変化していく。よって攻略はかなり難しいのだが、エンディング到達の暁には、感動もひとしおだ

美食倶楽部

ギャルゲー専科

クイズに答えてあなたの娘を育てよう
子育てクイズもっとマイエンジェル

定番のクイズゲームに、育成要素を加えた〝子育てクイズ〟。クイズの回答次第で娘の未来が決まってしまう！ 成長のバリエーションやイベントも豊富なので、単なるクイズとはちょっと違うのだ。

基本はクイズゲームだけど…

クイズ十育成（子育て）。誰が最初に考えたか知らないが、なんでまた、子育てなんだろうか。クイズゲームってのはたくさんあるが、普通のクイズにプラス要素として〝何か〟加えたものが多い。

『子育てクイズもっとマイエンジェル』も当然そのなかの一つだ。

この『マイエンジェル』は、前作を知ってる人はもうおわかりだと思うが、子育てとは仮の名目の、れっきとした〝ギャル〟ゲーム。

いきなりオープニングには歌とアニメで、小学生から高校生くらいまでの女の子が草原を駆けめぐるといった、恥ずかしいムービーが流れてしまう。一応真面目に〝子育て〟する要素はあるが、おそらくこのゲームを純粋に〝子育てゲーム〟としてプレイする人は少ないんじゃないか？ イベントも温泉やら、水着やら、チアガール、アイドル歌手、スチュワーデスなど、きわどいもの多数。しかもそれを何の臆面もなく〝子育て〟としてやっているのだから、ある意味、確信犯的ギャルゲーといえる。

ええ、好きですね、こういうノリ。

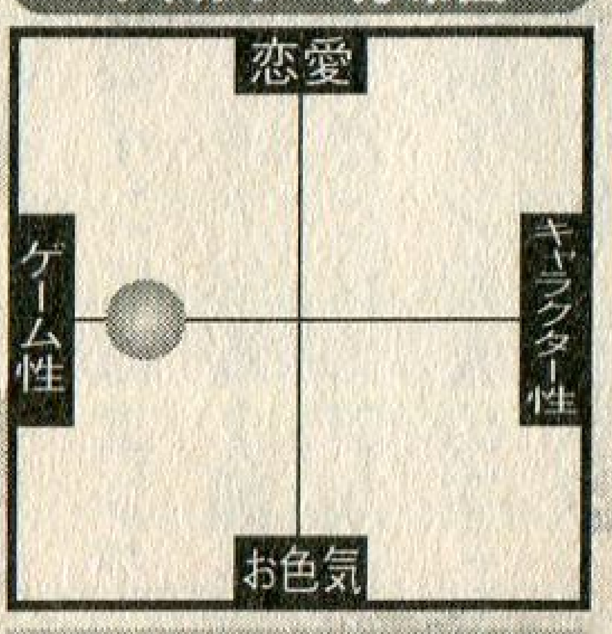
ゲームを始めると、まずプレイヤーは、娘の名前を付けることになる。クイズとはいえ、ノリはほとんど育成ゲーム。好きな名前、誕生日、両親の趣味を決めたらクイズスタート。両親の趣味は、後半のクイズ問題に影響するから、よく考えて決めるように。

ゲームの流れは、まずクイズの問題を一定ノルマクリアして、そのあとイベントシーンへと進む形となっている。娘はノルマをクリアしていくごとに育っていき、新学期には、各学校への進学試験、就職試験などもある。期間は0歳～25歳までの25年間で、最終的に結婚相手を見つけて娘が結婚した



ゲーム好きがプレイすると、どうしてもマニアな娘になりがち…。いたらない父さんでゴメンね（笑）。

ギャルゲー分布図



基本的にクイズゲーム。これといったキャラクター性もないのでここか。



DATA 機種：PS メーカー：ナムコ ジャンル：クイズ 発売：99・3・25 価格：5800円

らゴールイン。どんなエンディングを迎えるかは、両親（プレイヤー）の選択＆クイズの結果次第、というワケだ。

イベントは一年につき1～2回あり、イベントグラフィックがそのつど4パターン。さらに娘の性格変化、進学、就職によりグラフィックやイベント内容が変化していくので、総イベント枚数はかなりのもの。2～3回エンディングを見たくらいでは、到底全部のイベントを見ることは不可能。オールクリアを目指すのは結構骨のいる内容。クイズの問題も、後半はめちゃめちゃ難しいので、ナメてかかると結構キビシイ内容なのだ。



ちょっとした恋愛モノが楽しめる初恋モード。男の子編と女の子編があるぞ。

わんぱくでもいい おたくにはならないで…

クイズゲームなので、基本的にやることは、クイズに答えるだけ。「なんだ、そんだけなら簡単じゃ～ん。」と思うでしょ？　甘い。甘すぎる。このゲームでは、両親が答えた問題は、すべて娘の性格に影響を与えるのだ。たとえば、国語や数学などの問題に答えると〝まじめ〟パラメーターにプラスポイント、スポーツ関係の問題なら〝わんぱく〟、流行やファッションなら〝お色気〟、漫画やゲームなら〝おたく〟といった、四つのパラメーターによって娘の性格が決まっていくのだ。性格の変化によって外見も変わっていってしまうので、問題を解く（＝育てる）際には、両親は細心の注意を払わなければならない。

これを知らずに、なにげなく問題をホイホイっと答えていってしまうと、自分の得意問題ばかり答えてしまうワケで…、マニアックなゲーム問題をスラスラ答えようものなら、結果的に〝根っからおたく〟少女になってしまうことは避けられない（涙）。そんなことになったら、娘が可哀想過ぎる（爆）ので、問題を解いていくときには、どのパラメーターを中心に伸ばしていくか、よく考えながら答えるようにしよう。

また、パラメーターはイベントでの選択結果、進路などによっても変化していく。どのイベント、どの進路に進んだら、何のパラメーターが上がるのか？　というのを覚えておくのも攻略する上でのポイント。〝まじめ〟だったら〝しかってやる〟、〝本を読ませる〟とか、選択肢の内容を見れば大体わかる場合が多いが、たまに引っかけで、とんでもないパラメーターが上昇することもある。真面目に育てるか、わんぱく、お色気を伸ばすか？　くれぐれも、根っからのおたくにはならないよう、注意されたし（苦笑）。

オマケモードは初恋の味

メインゲームのほかにもう一つ、初恋モードというのがある。これは男の子と女の子両方が選べて、それぞれ小学生時代の初恋の物語を、クイズに従って進めていくといったモード。

こちらも基本はクイズ→イベントと変わらない。しかし、こちらはクイズの正答率によって、初恋相手の好感度が変化していってしまうのだ。そのためミスはほとんど許されず、ベストのエンディングを見るのはかなり難しくなっている。こちらもイベント内容はギャルギャルしているので、オマケにしておくにはもったいない内容。是非両方のモードで完全クリアを目指してもらいたい。

クイズゲームで、問題内容は難しい部類に入る。しかしイベント内容、完成度は申し分ない出来。アーケード版でお金をつぎ込んだ人でも、家庭用なら完全クリアを目指せるのでオススメだ。

Text by ジョッキー☆笹岡（フリーライター）

ANOTHER WORLD

バカゲー波止場

BAKAGE-HATOBA



第４回目。白川氏が取り上げたバカゲーは、なんと『PAQA（パクァ）』。今回は、氏とパクァとの愛の記録を赤裸々に公開しよう。イヤン、パカん。なんちて。

text by Usoichirou Sirakawa

第四回

PAQA（パクァ）

機種：PS（ポケットステーション専用）　メーカー：SCE
ジャンル：その他　発売日：99・9・22　価格：3800円

一般ゲーム誌のアミには決して引っかからない、奇形魚とも言うべきソフトが、今日もこの波止場に流れつく。

たまに誤解されるが、俺はそういう奇妙な魚を軽蔑しているわけではない。勇気を出して調理してみて、辛口のスパイスを効かせれば、意外な味が引き出されるかもしれないじゃないか。

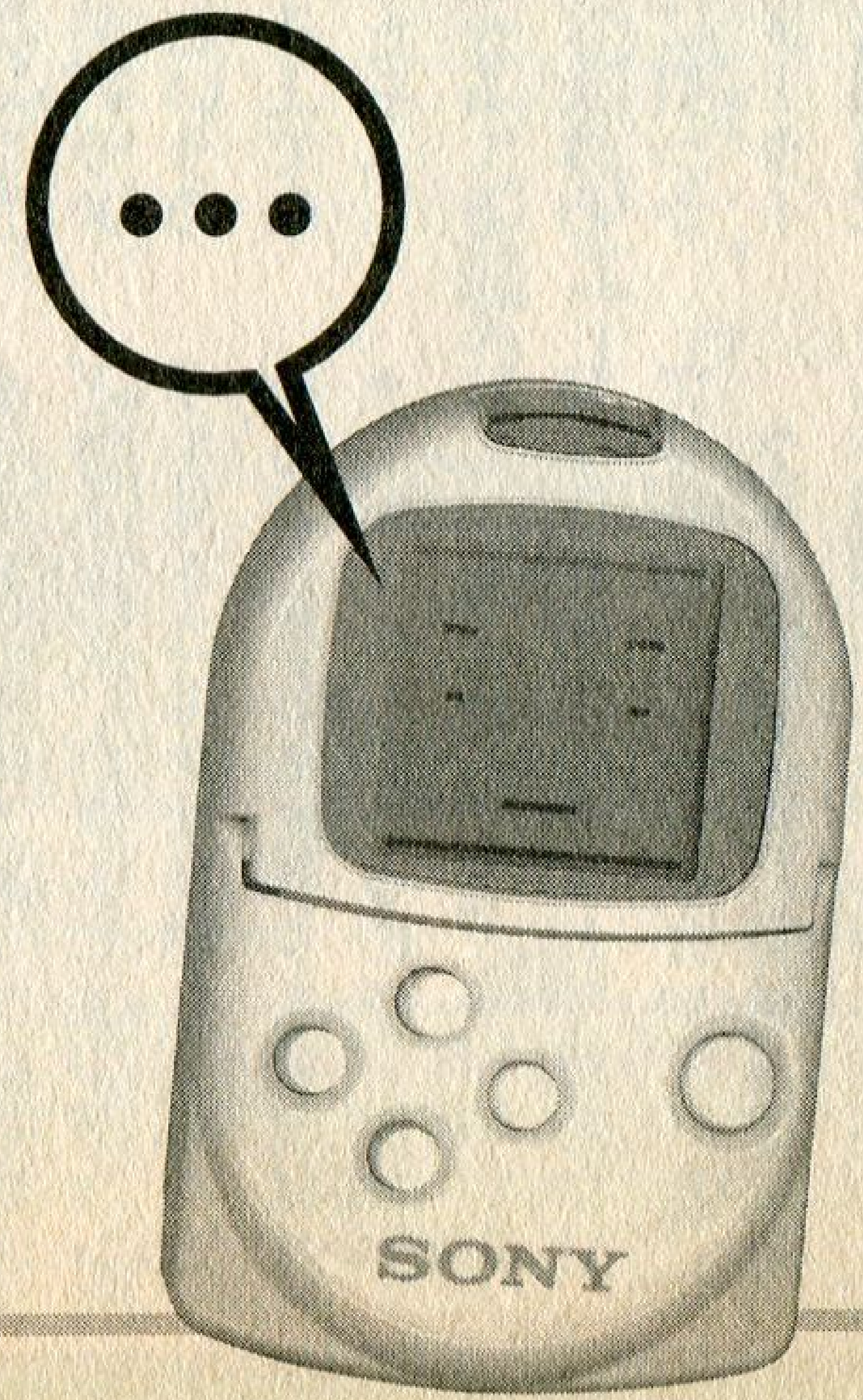
そんなわけで今回は、この手のレビューでは前人未到と思われるハードに挑戦してみよう。ポケットステーション専用ソフト、『**PAQA（パクァ）**』だ。こういう意味不明なタイトルが付いたソフトは、七割がたバカゲーだと疑ったほうがいいのだが、はてさて…。

ハンペン星からやってきた、虚弱体質宇宙人

CDをプレステ本体にセットして起動。実を言うと、その隣に『ヴァルキリー・プロファイル』の限定版が未開封のまま放置されていたりするのだが、これも仕事なのでしょうがない。

OPが始まる前に、基本的な設定を紹介しておこう。PAQAというのは、**ハンペン星**から来た身長8センチほどの小さな宇宙人の名前である。宇宙船の事故で地球に不時着した彼だったが、生身では地球の環境に耐えられない。そこで、たまたま近くにあったポケステに入り込んだ…というわけだ。

まぁ、その過程がOPで描かれているわけだが、空き地で倒れているPAQAの近くに**ゴミに混じって捨てられているポケステ**という構図は、いくら何でもマズイんじゃなかろうか。

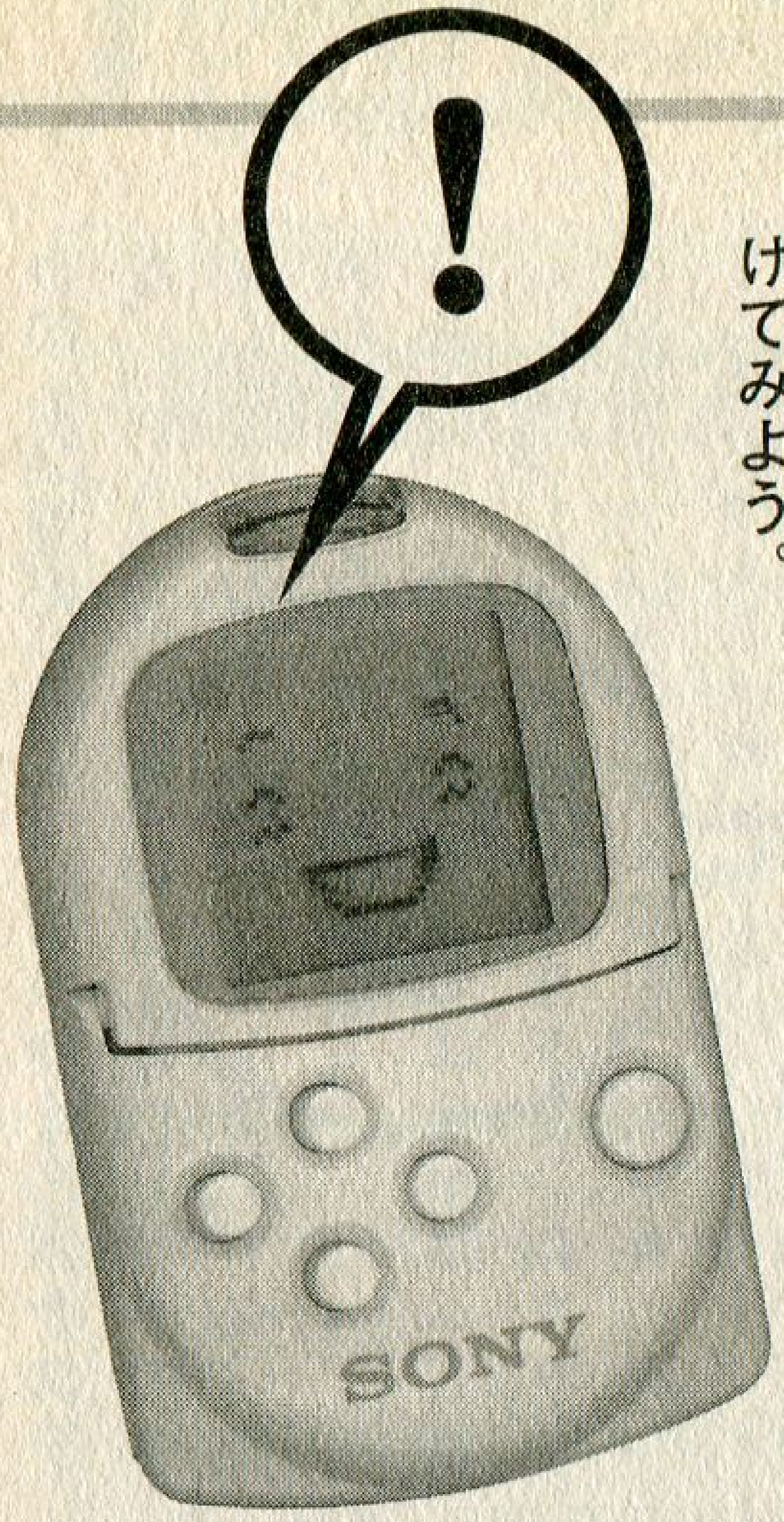


このソフトのマニュアルに書かれているスタッフ紹介には、ゲーム誌などでおなじみのSCEIの佐伯氏の名前もあり、品不足でスタート直後にちょっとつまづいてしまったポケステのカンフル剤として、プロモーションに力を入れようとしていたことがわかる。

実際はカンフル剤どころか、まるで**ヤバイ薬**みたいな代物ができてしまったわけだが、この業界は何がどう転ぶかわからない。同時期に発売されたもう一つのポケステ専用ソフト『どこでもいっしょ』によるブッチギリのドーピング効果によって、ポケステはみごと市民権を獲得したのである。**N天堂の赤い機械**みたいにならなくて良かった良かった。

史上最悪の敵!? 俺VS「PAQA」

さて、そんなこんなでポケステ内に寄生することになったPAQAに、さっそく話し掛けてみよう。



ボタンを押すと、即座に返事が返ってきた。

「いてえな、コノヤロー」

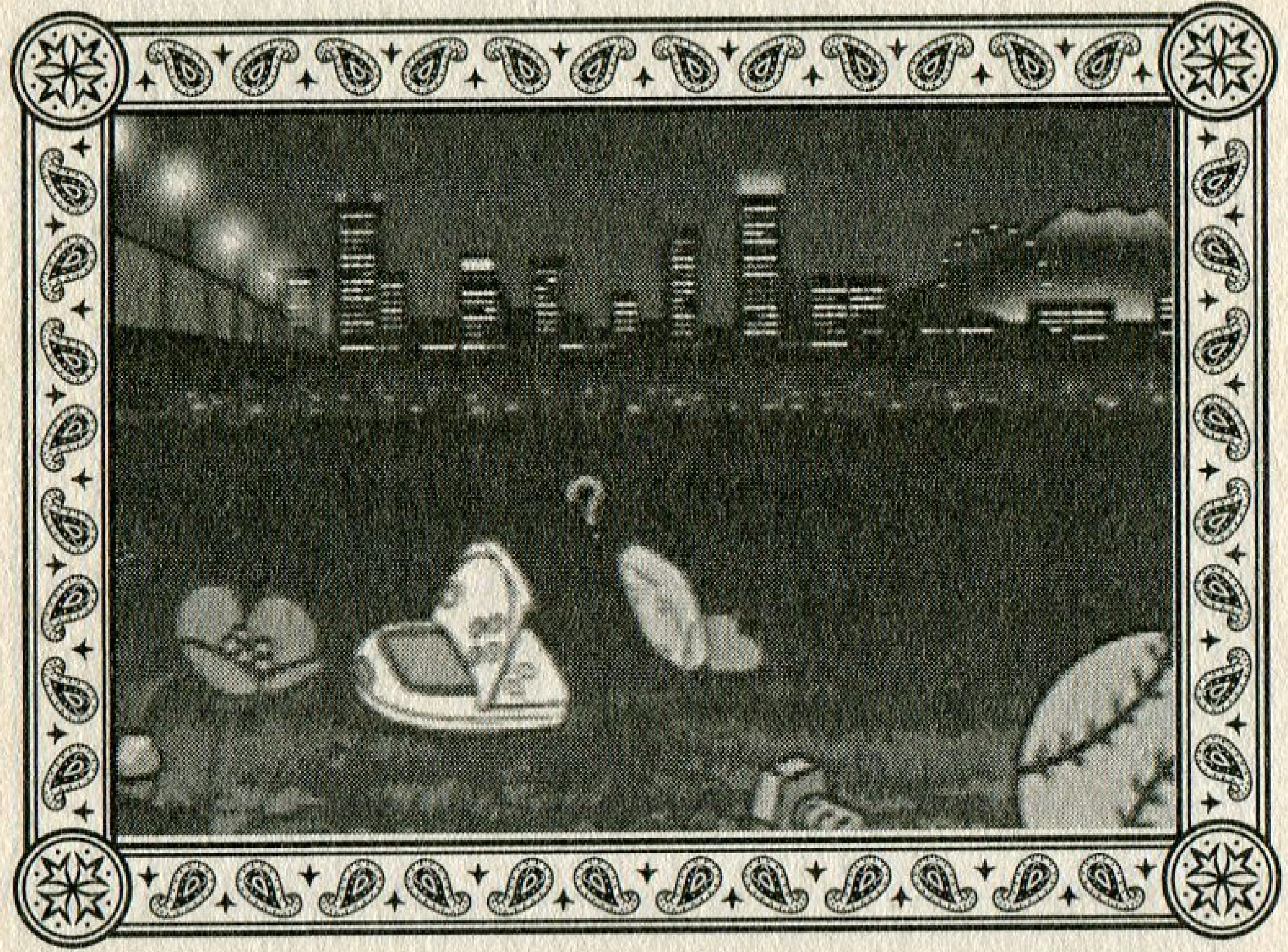
…第一声がコレかよ。

なんでも、ポケステのボタンは、ちょうどPAQAのチクビやツボの位置に当たるので、優しく押してほしいとのこと。

「ウッ！ 下品な押し方するな！」

ええ、もうボタンなんて押しませんとも。そのまま引き出しにしまいこんで、プレイ終了。

というワケにもいかないので、その翌日、再びPAQAとのコミュニケーションに挑戦。



ズルズルと体を引きずらせてヤドカリの如く「ポケステ」へと入っていくハンペン星人。それにしても「ハンペン星」って一体どんな星なのだ？

「あなたはチキュウの重要なポストについていますか？」

…YESを選択。

「なるほど、それでわかりましたよ。チキュウがさいきん急にダメになっていったわけが…」

黙れ。

ムカツクのは会話の内容だけじゃない。どうもシステム全体が、悪意をもってデザインされているような気がする。

たとえばメッセージは、入力待ちもなく一方的に流れていってしまうため、上司や先生に呼ばれたり（仕事中・授業中にプレイしてはいけません）、前方から車が迫って来たり（歩きながらプレイしてはいけません）、銃弾が飛んで来たり（戦時下でプレイしてはいけません）してそちらに気を取られてしまうと、確実に読み逃してしまう。まぁ、そこまでして読みたくなるほどのメッセージではないんだが。

どうせ、

「ハナのあな大きいって言われません？
あなたのそばにいると、何か苦しいんですよ。そうか、わたしの分の空気、あなたが吸っちゃってるんだ。メイワクなヒトだな！」

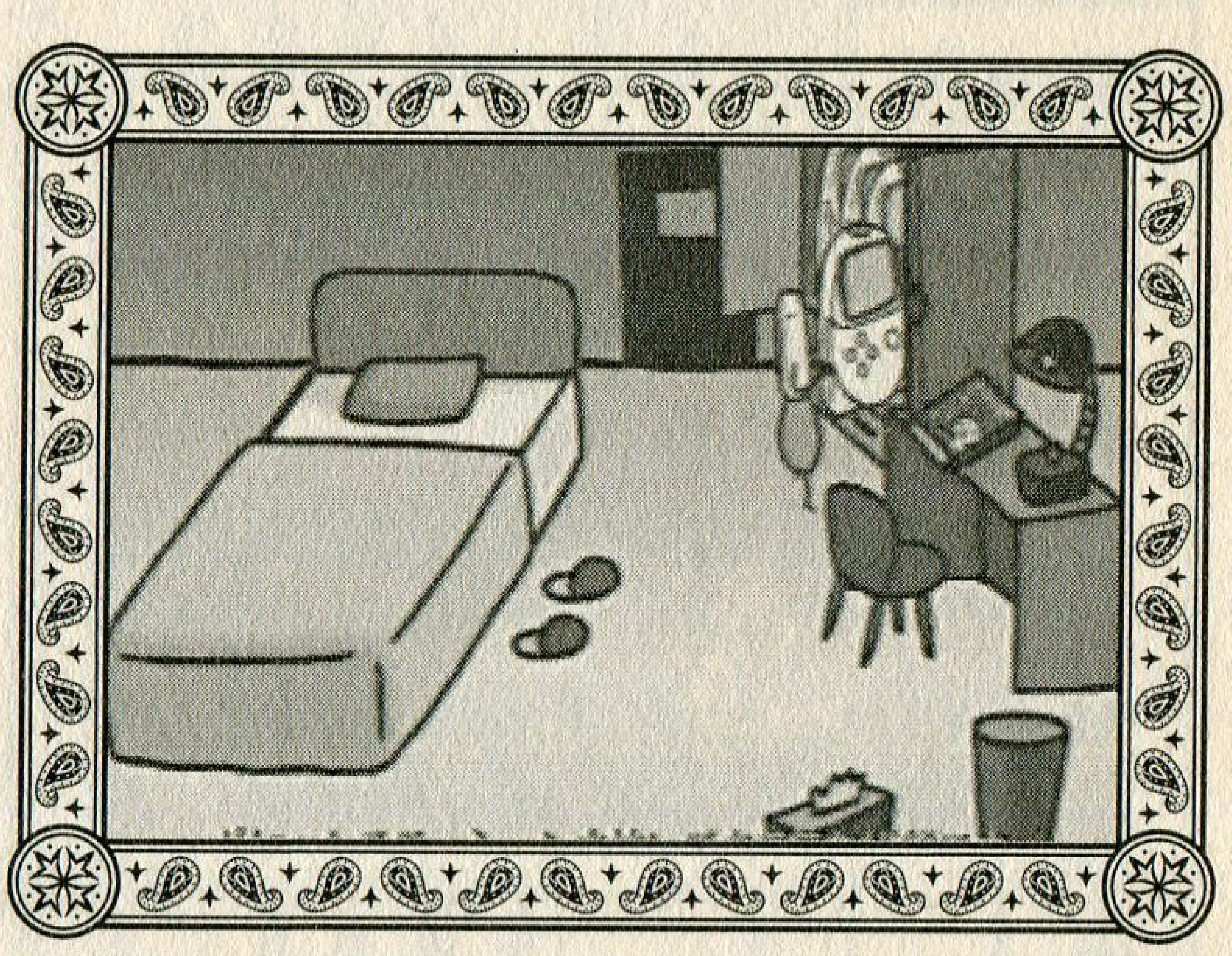
とか言われるだけだしな。

それから、メモリーを15ブロックすべて使

うのも問題だと思う。せっかくのポケステが、『PAQA』をプレイすることしかできなくなってしまうのだ。セーブデータ一つ入れることもできないのである。
　あぁ、この仕事がなければ今頃は『これこといっしょ』で小トロをダウンロードして楽しんでいるハズなのに！　PAQAってムネきゅん？　ちがうよ。
　あと、省電力モードなどという気のきいた機能はついていないので、強制終了させない限り、昼も夜も電池を消耗しつづけるというイヤな仕様になっているが、これはかなり痛い。何が哀しくて、憎まれ口を聞くためにわざわざ電池を買わにゃならんのだ。
「キュウリョウたったの×万円？　おいおい、ポケステの電池代はカクホしておいてくれよ」
　えーと、**ドライバーどこだっけ**。
　ポケステから電池を抜き、プレイ終了。ざまあみろ。

俺のリベンジ

　というワケにもいかないので、またまたプレイ再開。
　なぜか俺の身長を聞いてきたので、正直に175センチと答えてやる。
「背の高い○○さんにピッタリのバイトを考えたぜ。人間待ち合わせ場所。どうかな？」
　…次に、体重。
「わたしのタイジュウがちょうど1グラムだから、数万倍はあるわけか。タマシイはわたしより軽そうに見えますけどね」
　…あーそうかい。そっちがそう来るんなら、こっちも遠慮はしないぞ。今まで取り上げたゲームは、誉めるべき部分は誉めてきたが、今回はこのレビューで貴様の欠点をとことんあげつらってくれるわ！
　これが**俺のリベンジ**だ。

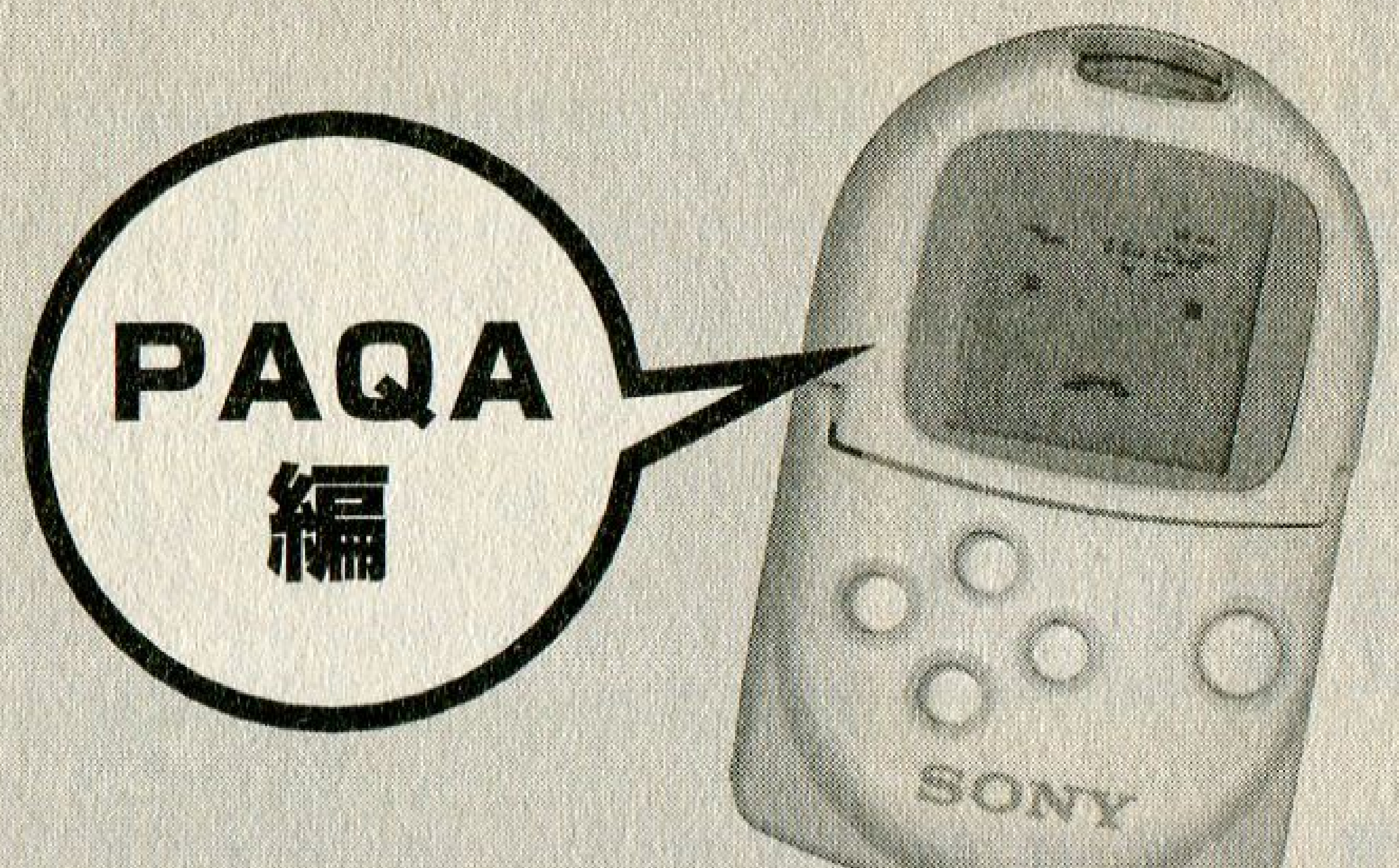

PAQAっておウチに帰ってきたら、ちゃんとポケステを脱ぐのね。…それにしても替えのポケステがいっぱい。な〜んか、○バQみたい。

　いちおうコミュニケーションを楽しむゲームなんだから、悪口が返ってくるうちはまだいいとも言える。しかし、
「ちょっとひとりにさせてください」
とか、向こうから対話を拒否してくるというのはどういうことか。
　ゲームとしての自覚はあるのか。
「今は相手してやろうって気分じゃないんだよ！」
「食い終わるまで待ってってんだよ、このタコ！」
「いま気分がわるいんだよ、**ボケナス！**」
　誤った選択肢を選んだとかいうのならともかく、ただ話しかけようとボタンを押しただけでコレである。
　こんなセリフ、普通のゲームの中でもし使おうものなら、確実に規制に引っかかってダメ出しを食らうと思うが、お膝元なら何をやってもいいのか？

毒舌大公開

「なんだこいつは。トモダチでもないのにいちいちかまってきやがって。おかしいんじゃねぇのか？　あ、いえ、ついひとりごとが…」
「こいつとのつまらない一日が、やっと終わるなぁ。やれやれ」
「ちょっと聞いていいですか？　あなたは

バカゲー迷言録



【赤い機械】

通常のハードの3倍のスピードで消えていく赤い彗星。2種類の機体が存在するが、後期に開発されたほうがさらに早かった。

【連邦の白いモビルスーツは化物か!?】

ポケステに対する比喩。結局はハードの性能より、パイロット（ソフト）の質がモノを言うんだよねぇ。

【トロ】

『どこでもいっしょ』に登場するラブリーなキャラクター。飛び抜けたマスコットキャラを持たないSCEIの猫型決戦兵器として、黄色いネズミを追いかける。

【じぶんのケツは好きですか?】

何と言うか、もうそのものズバリ、迷言としか表現しようがないPAQAのセリフ。

【143件】

インターネットの検索サイトで「PAQA」と入れてみたところ、なんとヒット数はたったの143件。ちなみに「どこでもいっしょ」は3368件だった。

【QEPO】

PAQAのペットで、長くプレイしていると登場するらしいが未確認。

【エンディング】

頑張ってPAQAとマブダチになると、グッドエンドが見られるらしい。こればっかりは勘弁して下さい。時間的理由ではなく、「やりたくないから」という理由で俺が挫折した人生初のゲーム。

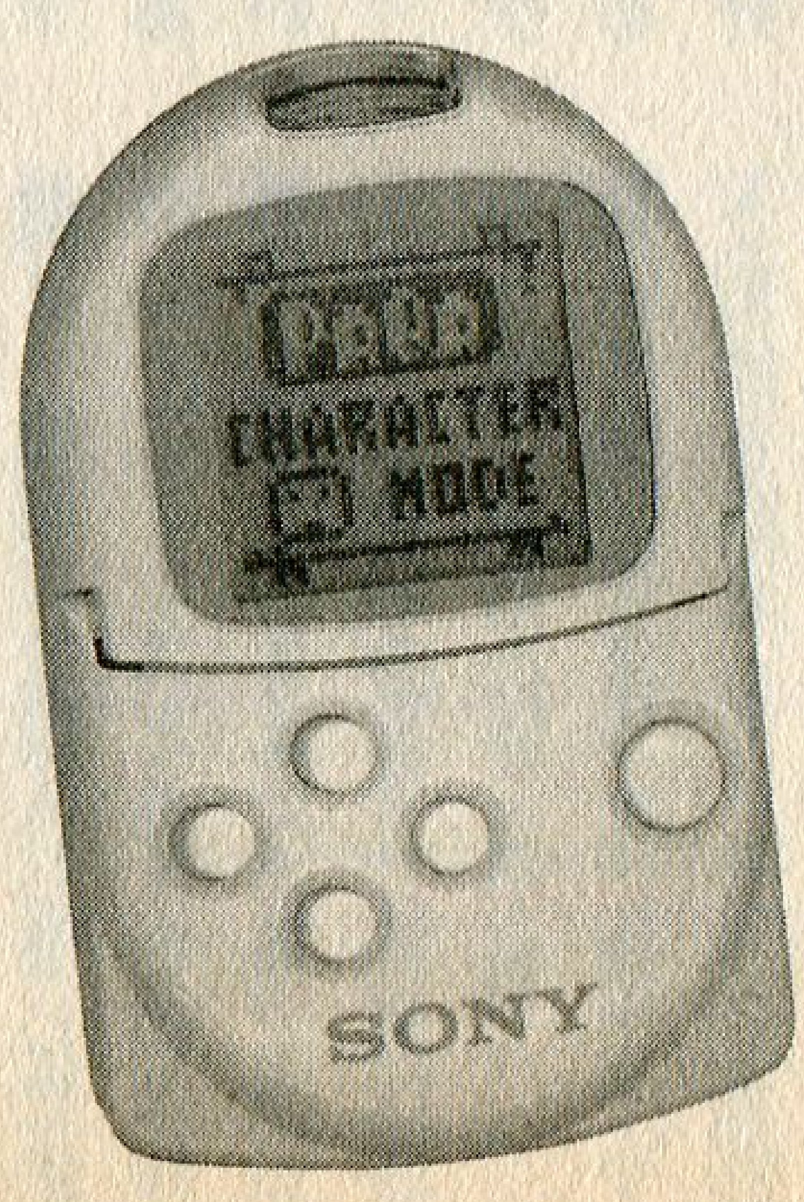
アレですか、そのー。バカですか？」
「うーん、へんだなぁ。わたしのしらべによると、あなたは「バカ」に該当するはずなんですが…」
「○○さんのこと、ちょっとだけ好きになったよ。今夜はいっぱいやってくか…なぁ、ブオトコ」
「チキュウじゃ、どんなブサイクなオトコでも、カノジョができるようになっているんだな」
「きっと、ブサイクなオンナなんだろうな…」
「ホワイトハウスに行ってみたいな。でもこいつは、アリより行動半径が狭いからなぁ」

ふと、ポケステに向かって本気で腹を立てている自分に気づく。なるほど、「神経を逆なでする」というのも、感情移入には効果的なのかもしれない。**…それがゲームとして楽しいかどうかは別として。**

このように、**美川憲一やデヴィ夫人も裸足で逃げ出す**（彼らのナマ足はあまり見たくないけども）毒舌家のＰＡＱＡだが、何日も生活をともにしているうちに不思議と愛着がわいてくる。

…などと書けばキレイにまとまるのだろうが、実際湧いてくるのは殺意ぐらいだ。

あ、今にしてようやくＯＰの意味がわかった。**こりゃ捨てたくもなるわ。ポケステごと。**



第4回「時代が求める理想の攻略本」

聞いてくれ！ 大人はゲームをやらずに積んでいる！

当世攻略本事情

—Text by KUNEI SAI—

前回の講釈で攻略本にも課せられる情報公開規制、およびゲームメーカーと出版社間で行われるビジネスの駆け引きについて学んだ。表題の「当世攻略本事情」は、これでひと通りの説明は終了である。今回は筆者の主観的な結論として、今、大衆に求められている理想の攻略本とはどういうものなのかを言及していこう。

「つんゲー」が今流行のゲームライフなのか？

いきなり余談だが、前回、「出版社の持つ媒体力と攻略本ビジネスは強く関連する」という主旨を書いたが、何だかそれを裏づけるような事件が最近あった。某ソフトの、某大手ゲーム誌での満点レビューがそれである。このソフトのメーカーは、攻略本を自社の関連会社から独占で出すのがいつものパターンだが、この作品はなぜか、満点レビューをつけたゲーム誌の出版社からも出ている。このソフトはは確かに良作だが、クセがあり人を選ぶ作品である。攻略本権利の許諾をもらったことは、少なからず点数に響いていると邪推してしまうが、どうなのだろうか。もっとも、これはあくまでも憶測である。

さて、ここからが本題。皆さんは「つん読」（つんどく）という言葉をご存じだろうか。これは、読書家を気取ってたくさん本を購入するのに、ほとんど読まずに「積んでおくだけ」の読書法を俗に言ったものだ。この言葉、書物だけでなく、最近ではテレビゲームにも当てはまるようである（その場合は「つんゲー」か）。筆者はよく量販店などで買い物をする際、何気なくゲームソフトコーナーをぶらつき、そこに発売間もないソフトで、しかも情報誌での評価が平均以上の作品が特価（980円～2980円程度）であれば、つい衝動買いしてしまう。買った後のソフトはそのままプレイされることなく、せいぜい序盤を二、三〇分遊んだ後、しまいこまれる。中には未開封で放置されるものも少なくない。先日、未プレイソフトをタテ一列に並べたところ、プレイステーションだけで自分の身長を超えるほどの本数があった。買うときに「老後の楽しみにしよう」などと自分に言い聞かせたところで、決してそれらはプレイされることがない。自分でも分かっているのである。まったく「安物買いの銭失い」だが、当人は購入したその時だけはトクをしたつもりなので始末が悪い。恐らく本誌のようなマイナーな本をわざわざ手に取っているあなたも、似たような嗜好を持っているのではないだろうか。

とにかくモノが溢れている。ゲームソフトも供給量が需要をはるかに上回っている。「ゲームが好き」などと自認しているなら、本来これらはひたすらに消費していくことこそ正しい姿と言えるのかもしれない。

「FFⅧ」のプレイ状況アンケート実施

本稿を執筆するにあたり、筆者の周囲にいるゲーム業界関係者10人に対し、ある調査を実施した。調査対象者の条件は、「ファイナルファンタジーⅧ」を発売日に購入していることである。この10人は平均年齢20代中盤の男女で、全員がかなりのゲーム好きである（この点は本誌の平均読者層と一致しているであろう）。彼らに以下の質問をしてみた。

問1　「FFⅧ」を最後までプレイしましたか？

問2　攻略本を購入しましたか？

問1にイエスと答えたのは10人中、たったの2人である。後の8人中7人が途中まで（経過は序盤から終了直前の者まで様々）、1人が未開封であった。途中でやめた理由を訪ねたところ、「面倒くさくなった」、「やっている時間がなかった」の2点に集約された。

次の問2に対しては、3人がイエスと答えた。購入されたのはい

当世攻略本事情

ずれも「FFⅧ アルティマニア」(デジキューブ刊)で、ソフトと同時発売の「最速攻略本」の購入者はいなかった。本の購入理由として、「(ソフト内の)すべての要素を見たかった」、「短い時間で終わらせたかった」の2点が主に挙げられた。ここで面白いのは、この3人の中にエンディング到達者がいなかったことである。その理由を聞いたところ、「本を読んだらプレイした気になった」、「(あれほど厚い本を)読んでる時間がなかった」という本末転倒な意見が出て笑わせられた。また、「エンディングまで録画されているビデオがあれば、それを見るだけでいい」なんて言う者までおり、なんだかソフトの制作者が気の毒になってしまった。

彼らは少なくとも発売日にソフトを購入しているのだから、決して「アンチFF」ではない。それでもこんな結果である。「FFⅧ」は公称360万本のセールスだそうだが、一体その中の何人が最後まで遊んだのであろう。ぜひ実数を知りたいところである。

ネタバレOK!? これが理想の攻略本

前述のアンケートでゲームの中心購買層となる大人の殆どは、ゲームが好きでも「時間がなくてできない」という現状がおわかりいただけたであろう。ここで「調査対象がマニアに偏っている」という反論も出そうだが、実は彼らこそが、今の「平均的」なゲームファンの姿なのだ。「ゲームファン」を定義した場合、「FF」や「ドラクエ」だけ買う、という人はそれに含まれない。年間に発売されるほとんどのソフトはせいぜい販売本数が5万本以下の小品である。その「ほとんどのソフト」を購入対象と一考する彼らこそが、今回の調査対象、即ち「平均的なゲームファン」と言って良いであろう。

年々ゲームソフトの大作主義は加速しつづけ、終了までに40時間平均かかるゲームはザラである。そう何本も遊べるほど、時間に余裕のある人は少ないだろう。経済力に余裕のある人ほどソフトの購入本数が多く、しかも自由な時間が足りないというジレンマがある。

ではここで、筆者の考える「理想の攻略本像」を述べよう。以前は攻略本の購入動機として、本に付属のアンケートで最も高く挙げられる理由が「買ったソフトをしゃぶりつくすため」というものであった。だが現在ではそれと同等に、「可能な限り短時間で終了するため」という人が多くなっている。つまり、ネタバレも厭わず、本の通りそのままプレイすれば誰でも短時間でエンディングまでたどり着ける本、今はこれが理想の攻略本なのである。しかも、「しゃぶりつくす」部分までフォローされていればなお良い。クリアに関係ない寄り道や隠しアイテムの入手までが、すべてフローに組み込まれていると完璧だ。

時々「謎解きの楽しみを損なわないのが良い本」などと言う編集者もいるが、まったく言語道断である。謎を楽しみたければ本を見なければいいし、そもそもそんな人は本を買わない。設定資料や企画ページで本を厚くするのはありがた迷惑。その分薄くして価格を下げて欲しい。作品に盛り込まれなかった要素は、必要ないから切り捨てられたのだ。あくまで筆者の主観としての極論がこれである。

◆◆◆

さる文豪は人間が一生で一万冊程度しか本を読めないことを嘆き、悲しんだそうだ。ゲームもそれと同じこと。できるだけ多くのものを学び、楽しみたいのは人として当然の欲求である。だからこそ、優れた攻略本が必要となる。我々は攻略本を謎解きの答えが欲しくて買っているのではない。時間を買っているのである。

出版社はこれら現状を踏まえ、ユーザーを第一に考えた本作りを行って欲しい。これは情報誌の編集者にも同じことを言いたい。規制がかかっているのを言い訳に、ソフトと同時発売の攻略本を丸写しするような記事作りは謹むよう、お願いする。

次回は大胆にも「時代が求める理想のゲーム」について語ります。

佐ぶの技術セミナー

ドリームキャストのネットワークゲーム 前編

DCの登場で、身近なものになってきたネットワークゲーム。その中でも特に注目されているカプコンとKDDが始めたサービスを紹介しましょう。

ネットワーク用語解説

同期をとる

複数のDCで対戦を行う場合、各DCでのゲームの状態が同じでなくてはなりません。例えば、AさんとBさんが対戦していて、AさんのDCではAさんが勝っているのに、BさんのDCではBさんが優勢だったりすると困ります。それを防ぐために、AさんとBさんのDCを同じタイミングで処理させる必要があるのです。これを「同期をとる」と言います。同期をとるというのは、例えDC同士を直接繋いでいる場合でも難しいものなんですが、特にリアルタイム性の強いゲームの場合、レイテンシが問題となります。

レイテンシ

AさんのDCから送られたデータがBさんのDCに到達するまでにかかる時間をレイテンシ（遅延時間）といいます。レイテンシが何故リアルタイム性の強いゲームで問題になるかと言うと、かかる時間が1秒ならBさんのDCが受け取ったAさんのDCのデータは1秒前のデータという事になるからです。AさんもBさんも相手の「今」の状態はわからず、レイテンシの分だけ前の状態しかわからないのですから、同期をとるのは大変な苦労なのです。

レイテンシはDCを通信ケーブルで直接繋いだ場合が一番短く、インターネットを利用する場合は1秒程度から数十秒程度です。特にインターネットの場合はリアルタイム性の強いゲームには不向きといえます。

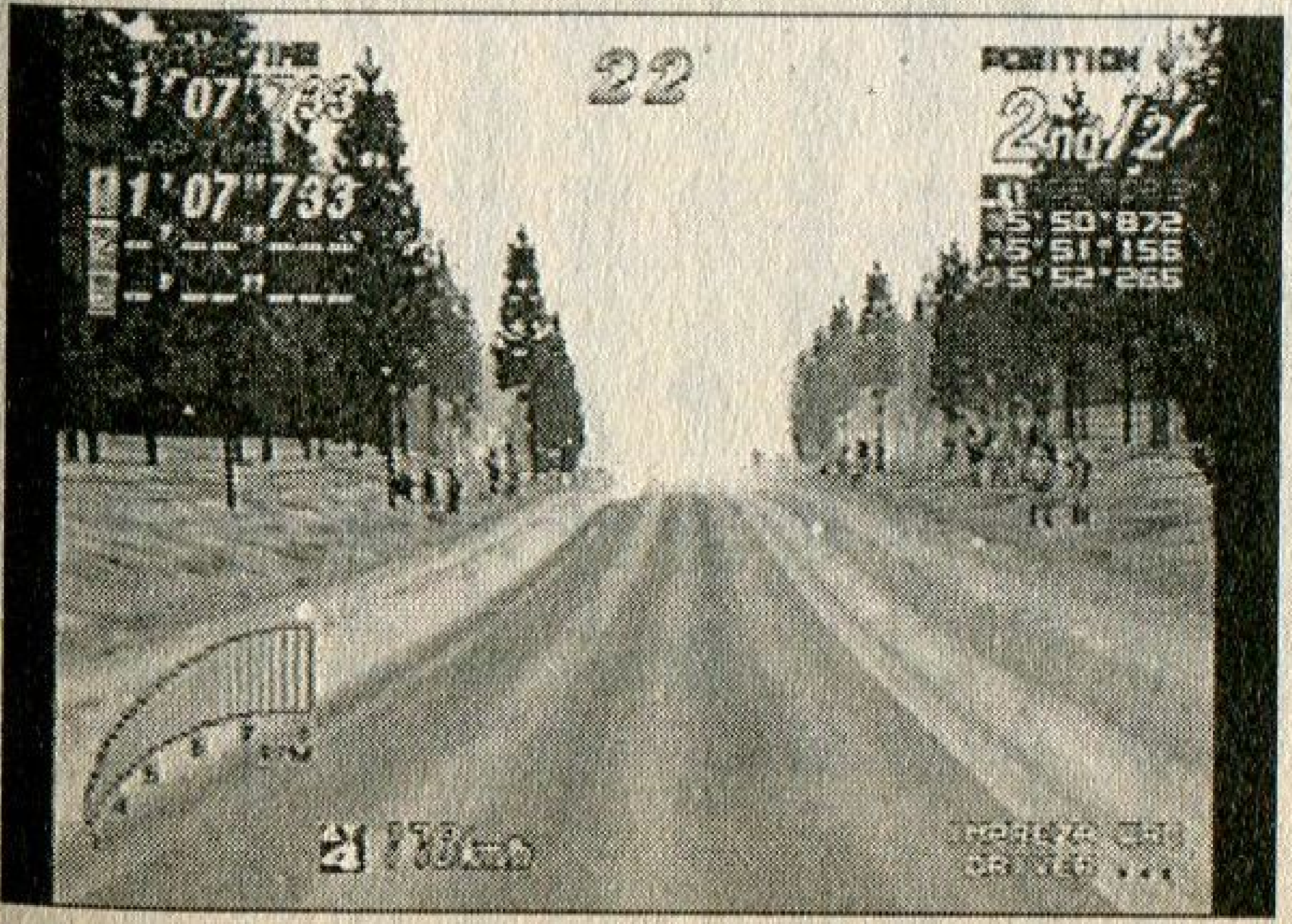
サーバ

ネットワーク上のほかのコンピュータに対してさまざまなサービス（処理）を提供するコンピュータやプログラムソフトの事をサーバといいます。ネットワークゲームでもサーバの役割は重要です。

サーバの機能としては、対戦前にプレイヤー同士でチャット（テキストによる会話）などができるロビー機能。同程度の対戦成績のプレイヤー同士を引き合わせるマッチング機能。ネットワークRPGでは数千人のプレイヤーを含む世界全体を管理したりと、サーバの役割は多彩です。

転送速度

DCに標準で付いているモデムの速度が33．6k、ISDN（注）が64kの転送速度を持っています。

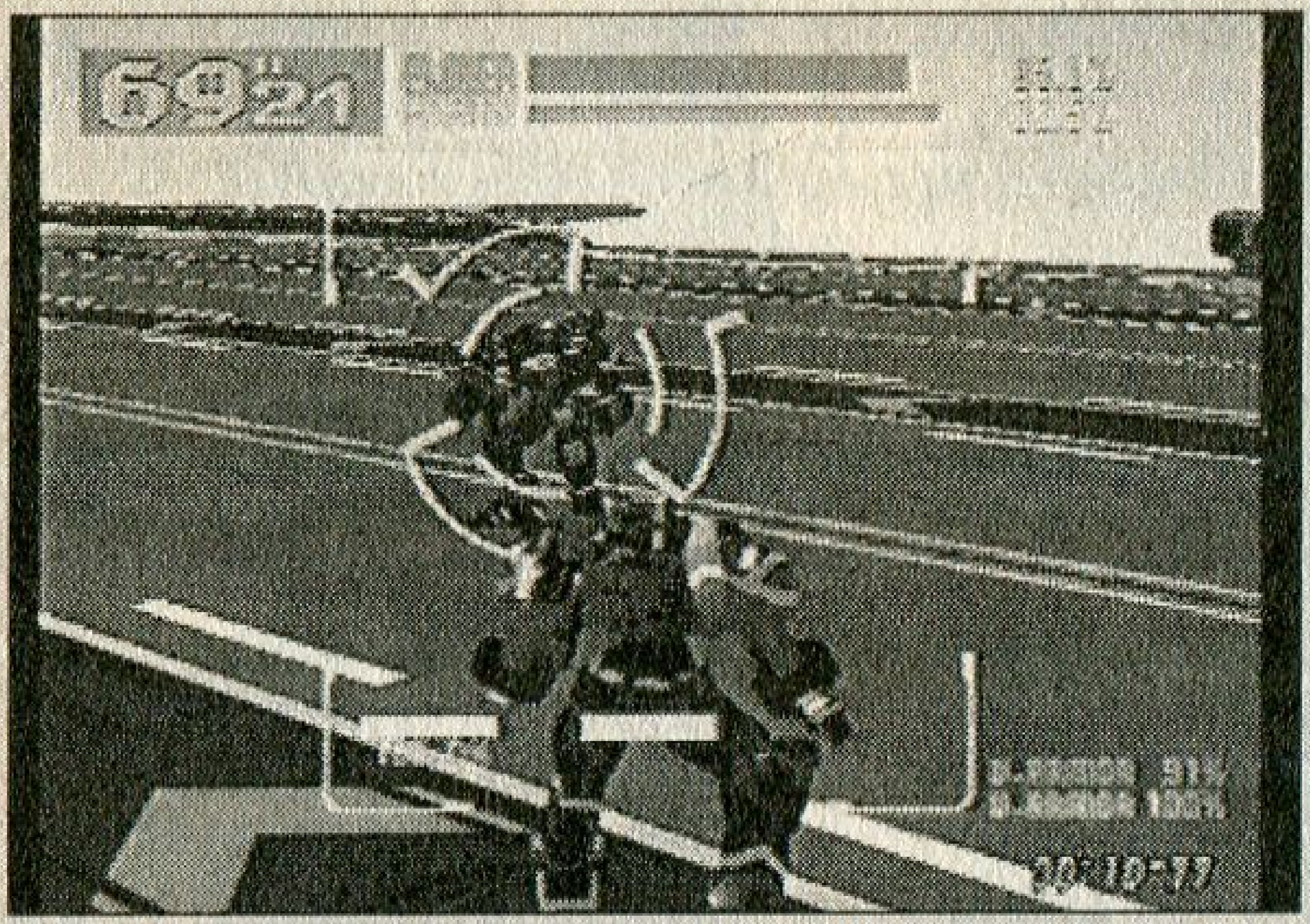


DCで最初のネットワーク通信対戦対応ソフト、セガラリー。タイムラグをできるだけ感じさせない努力のあとがある。

（注）ISDN…アナログモデムでは、56k（下りのみ上りは33.6k）が最大速度ですが、ISDNでは64k（下り上りともに）の速度が最大となる他、2回線を束ねて128kでの接続も可能（ただし電話代も2倍でプロバイダが対応している必要がある）。

ところで、誤解されている方がいるのですが、転送速度が速くなってもレイテンシは速くなりません。例えば、車で荷物を運んでいるのを想像してください。東京から横浜に荷物を届けるとして1時間かかるとすると、この1時間がレイテンシということになります。では転送速度が何に当たるかというと、車の時速ではなく車の積載量に当たります。速度という表現が誤解を生んでいるのですね。

また、56kモデムは受信は56ですが送信は33.6kです。なので、ネットワークで対戦を行う場合、お互いが送信するのは最大33.6kですから、受信の56kという性能はあまり意味がありません。DCのモデムはそういう意味で必要十分と言えますが、ホームページを見るときには56kの受信性能が活きてくるわけで、できるだけ速い56kモデムの発売が待たれます。


見事な完成度の『オラ・タン』。正直、ここのまでできるとは思っていませんでした。

データ オン デマンドサービス

では、セガやカプコンが運営しているサービスではどういった方法でレイテンシを短くしているのでしょうか。

先ほど車を使って表現しましたが、インターネットは東京の道路のようなものです。信号が多く、時間帯によっては渋滞も起こります。車のスピード、つまり電気信号のスピードは非常に速いのですが、途中いくつもの信号に捕まり渋滞に遭うため時間がかかるのです。また、最初は並んで走っていた車（データ）も目的地に着く頃には途切れ途切れになってしまいます。ではどうするかというと、信号もなく渋滞もない専用の道路を使えばいいのです。どこにそんな道路があるのか？

それは「電話」です。通常インターネットでは近所のアクセスポイントに電話を使って繋ぎ、その先をインターネットを経由して目的のサーバへ繋ぎます。しかし、目的のゲームサーバに直接電話をかけて直接繋げば、少なくともサーバまで信号や渋滞はないのです。なんだそんな簡単なことか、なんて言わないでください。まだ問題は残っています。それは電話代です。東京にサーバがあるとすると、ユーザーは東京までの電話代を負担しなくてはなりません。これをクリアするためにセガやカプコンでは、KDDの「データ オン デマンドサービス」を利用しています。これは全国どこからでも特定の電話番号への通話料を定額にするサービスです。これにより、北海道と沖縄の人が低価格でレースゲームや格闘ゲームで対戦できるのです。

残ったレイテンシ

カプコンとKDDが今年の1月25日に発表した「マッチングサービス」では、レイテンシは最長で0.07秒となっています。これが、どの程度の遅れかというと、秒間60フレームのゲームの場合、届くデータは最大で4フレーム古いデータということになります。最新のサービスでも、これだけのレイテンシが発生するのです。最後に残ったレイテンシはどのようにして解決するのでしょうか。セガラリー2では、対戦相手のライバルカーを予測で表示しておいて、予測と違ったらそれを補正するという方法が採られています。みなさんの中にも対戦中にライバルカーの位置が突然大きくずれるのを目撃した方がいるのではないでしょうか。カプコンのサービスは執筆時点ではまだ開始されていないので、はっきりとしたことはわかりませんが、何らかの方法で残ったレイテンシを解決しているはずです。

 Text by 佐ぶ（ゲーム企画屋）

大問題コーナー

煩悩ゲームの世界



開幕ポエム

Dream　それは夢かもしれない
Romance　だが私はそれを感じる
Desire　人はそれを煩悩と呼ぶだろう
考えるんじゃない、感じるんだ！　熱き煩悩を！

特集・幻想水滸伝２

さて、今回もやってきましたロマン系コーナー「煩悩ゲームの世界」。おかげさまで三回目を迎えました！　男子の多い読者に、知らないゲームの楽しみ方がアルノダゾというのを、知らしめるために始まったこのコーナーですが、今回はいつもの簡単なソフト紹介から一歩踏み込んで、現在、煩悩ゲーマーに大人気の『幻想水滸伝２』を大特集です！　わ〜パチパチ。２号でもちこっとだけ取り上げたのだけど、ほんとにちこっとだったから、全然「幻想２」の煩悩ぶりをお伝えできなかったんですね。今回はじっくりいきましょう！

煩悩ゲームの世界

簡単に言ってしまうと、それは「大変な目にあっている少年たちやら青年たちやらを見守っていると、強大な煩悩力によって、さらに大変な目にあわせてあげたくなるぜ、コンチキショー！」という、乙女をそんなピュアな気持ちにさせてくれる、ありがたいゲームのことです。ちょこっと病んでいるような気もしますが、ともかくそんなゲームを「煩悩ゲーム」と我々（誰？）は名づけました。

すでに世の中のゲーマー女子にはゲームのプレイスタイルとして、しっかりと煩悩が根付いているハズなので、そろそろゲーム屋さんに「煩悩ゲームコーナーできました」とかいう張り紙が出てもよい頃なのですが、記念すべき2000年を迎えた今も、なぜかそんなお店はありません。

男性からみると煩悩ゲーマーは近寄りがたいオーラを発しているように見えるわけですが、煩悩ゲーマーの妄想が瞬発力持続力ともに優れているのには理由があります。

煩悩ゲームとは？

その理由は単純で、「やはり男同士は無理がある」ということです。そのために、「二人の愛のために」ストーリーを捏造しなくてはいけなかったり、「二人の愛のために」頼んでもいない壮大な深読み、勘繰りをあみだしながら、自分で小説を書いたり、インターネットやコミケなどで煩悩仲魔と修行にはげみます。ちなみに「二人」の組み合わせのことを「カップリング」といい、「攻め×受け」で表します。このカップリングは、煩悩ゲーマーにとって大事で譲れないところがあり、残念なことに、同じ煩悩ゲーマーであっても、カップリングが違うと手を取り合うことができないこともあるようです。

では、本題にいきましょう！あ、わかっているとは思いますが、カップリングは必ず男同士です。しかしなぜか勝手に女性化していることもあり、油断なりません。

ノーマル編

幻想水滸伝2ストーリー紹介

RPGでありながら、シミュレーション、城の成長、ミニゲームなどてんこもり。キャラクターガイドの発売などで、まだまだ盛り上がっています。

前作「幻想水滸伝」における門の紋章戦争から3年。舞台は、ハイランド王国と都市同盟がひしめく、デュナン湖周辺。

ハイランド王国のルカは、王国と同盟の休戦条約を、同盟が破ったように見せかけて破棄。後に「輝く盾の紋章」を受け継ぐ主人公と、「黒き刃の紋章」を継ぐジョウイの所属する、王国の少年兵部隊を、王国自ら攻撃するが、主人公とジョウイは辛くも逃げ出し、「再びこの地に戻ってくること」を誓う。

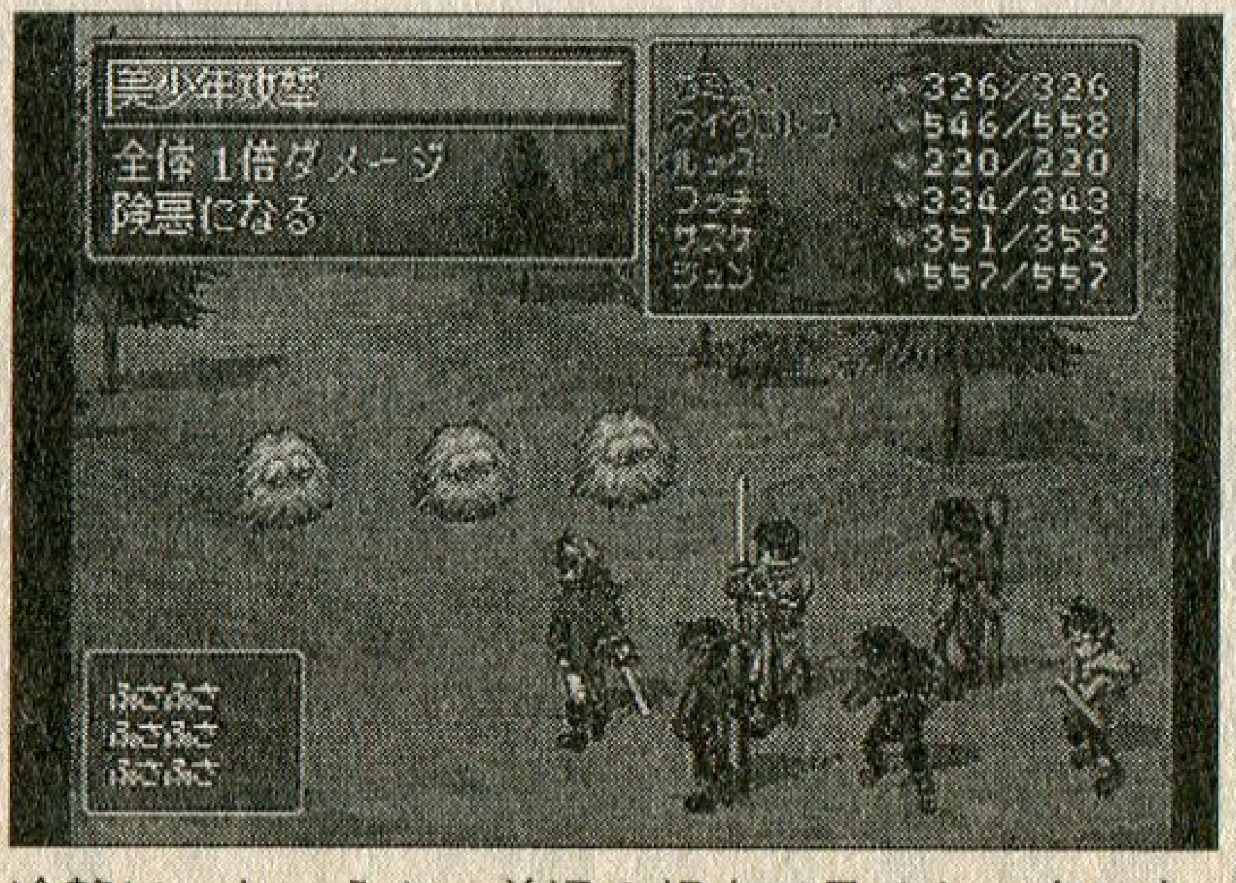
脱出後、二人は王国からスパイとして追われる身となり、主人公の姉ナナミを加え、同盟軍と行動を共にする。

しかし同盟軍の結束はもろく、同盟内部での不信感は膨らみ、平和を望むジョウイは失望する。そしてジョウイは同盟ミューズ市長を暗殺。再び王国に戻り、わずかな兵により同盟都市を陥落し、王国の将となる。

同じ頃、主人公はその紋章と資質を買われ、新同盟軍を率いることになり、数々の戦いの中で、主人公の元に108人の将が集結する。

ジョウイは王の娘と結婚。そしてルカと共謀し王を殺害。ついにはルカをも殺し、王の座を手にする。

しかし平和を望む二人には、いつしか「護るべきもの」ができ、凄惨な戦いへと突入する…。



冷静に…というか、普通の視点で見ると、実に良く出来ているRPGです。万人にオススメ。

幻想水滸伝2ストーリー紹介

煩悩編

と言うわけで、前ページの基本的ストーリーを踏まえて、煩悩視点によるストーリー紹介をいたしましょう。煩悩少女たちのアタマには、いかに豊かな想像の翼がはためいているか。一般男子ゲーマーの皆さんにはついてこられるか一抹の不安がありますが、いってみましょう！　念のために断っておきますが、出てくる人名はほとんど男です。

煩悩戦争勃発

デュナン湖周辺では、貴族ロマン系ハイランドと、貧乏人集団都市同盟が、狭い土地にひしめいていました。

衝突が続いていたこの土地に、ハイランドの王と、都市同盟のミューズ市長の間で休戦協定が結ばれます。

しかし強烈なトラウマのある、ニッコリ笑顔のステキなハイテンション男、ハイランド王の息子ルカは、部下のクルガンとシードのラブラブを毎日見せつけられ、平和な日々にいらいらが募っていきました。同じくシードにフラれたタマネギ頭の王国将軍ソロンも、平和の元ではヤケ酒をあおる毎日でした。

そしてついに、ルカは休戦協定を都市同盟が破ったように見せかけるため、我らがジョウイ君と主人公が所属していたハイランド王国ユニコーン少年兵部隊という、なにかいやらしい響きを感じる部隊を、煩悩ゲーマーに無断で全滅させてしまいます。

そのさなか決死の脱出を覚悟したジョウイと主人公は、生き延びて再び出会うことを誓い、そこを約束の地とします。

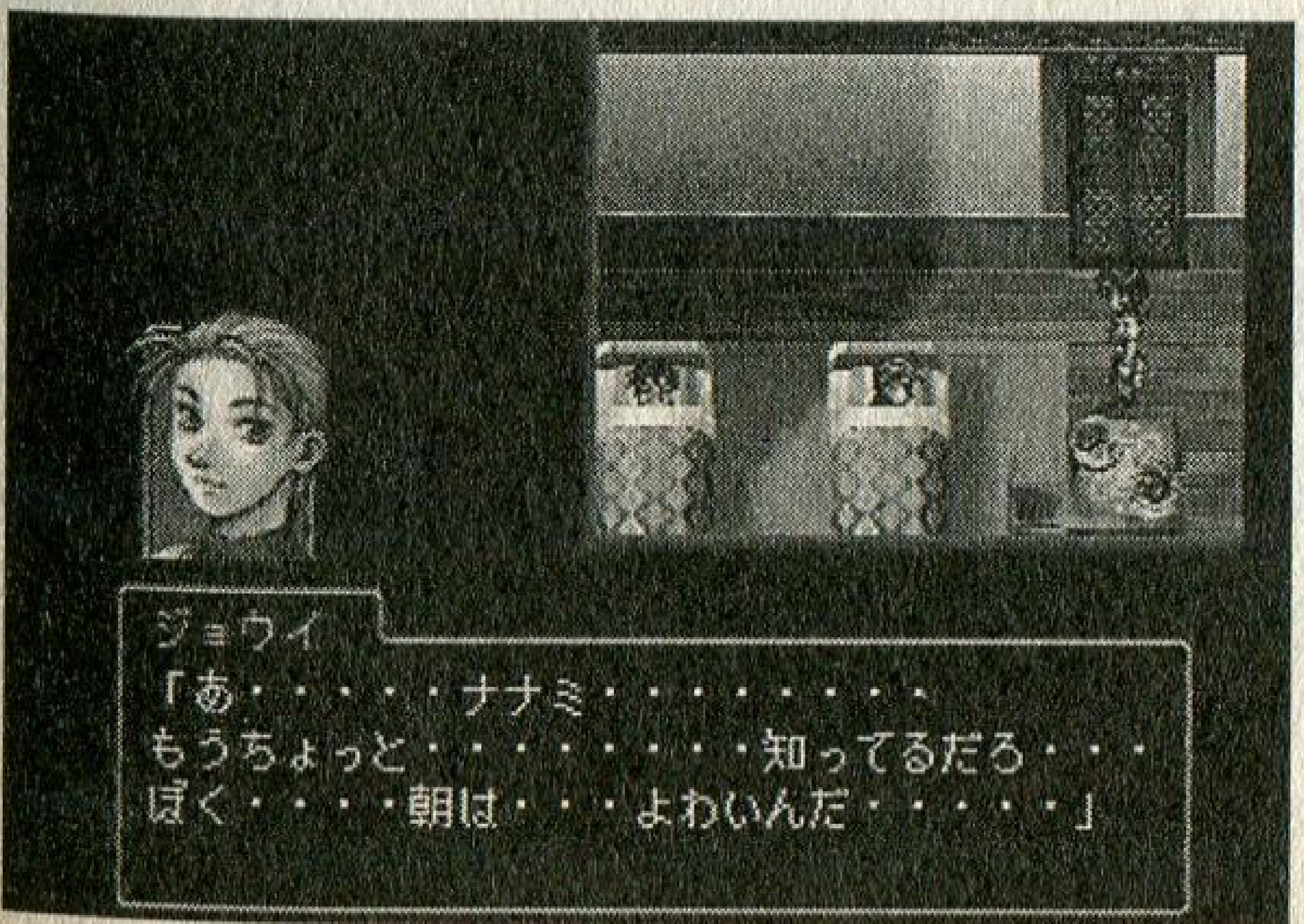
その後ジョウイと主人公は、それぞれが運命の継ぎ目を握る、「黒き刃の紋章」と「輝く盾の紋章」を手にします。それは別々の紋章ではなくて、「二つで一つ」の「始まりの紋章」でもありました。このへんでジョウイの思い込みが加速し、「月の見える部屋」で、平和になったら一緒に暮らそうなどと、鼻血的発言を連発の夜を迎えます。

このまま、二人の愛で世界を救うのかと思いきや、ふとしたきっかけでルカと対面したジョウイは、以前からの「力」にあこがれるクセが出てしまい、コロっと寝返ります。「これで主人公も力あふれる僕を見て、惚れちゃうのさ」と考えたジョウイですが、おっとりまったりした主人公は、わけがわからず、ジョウイの目が醒めて戻ってくるのを待ち続けるのでした。

そのころ、ミューズ市で「夜は裏の顔疑惑」が近所でささやかれ始めた、ホウアン先生が戦乱にかこつけて、トウタ君と街を出て同盟軍に逃げ込んでいます。

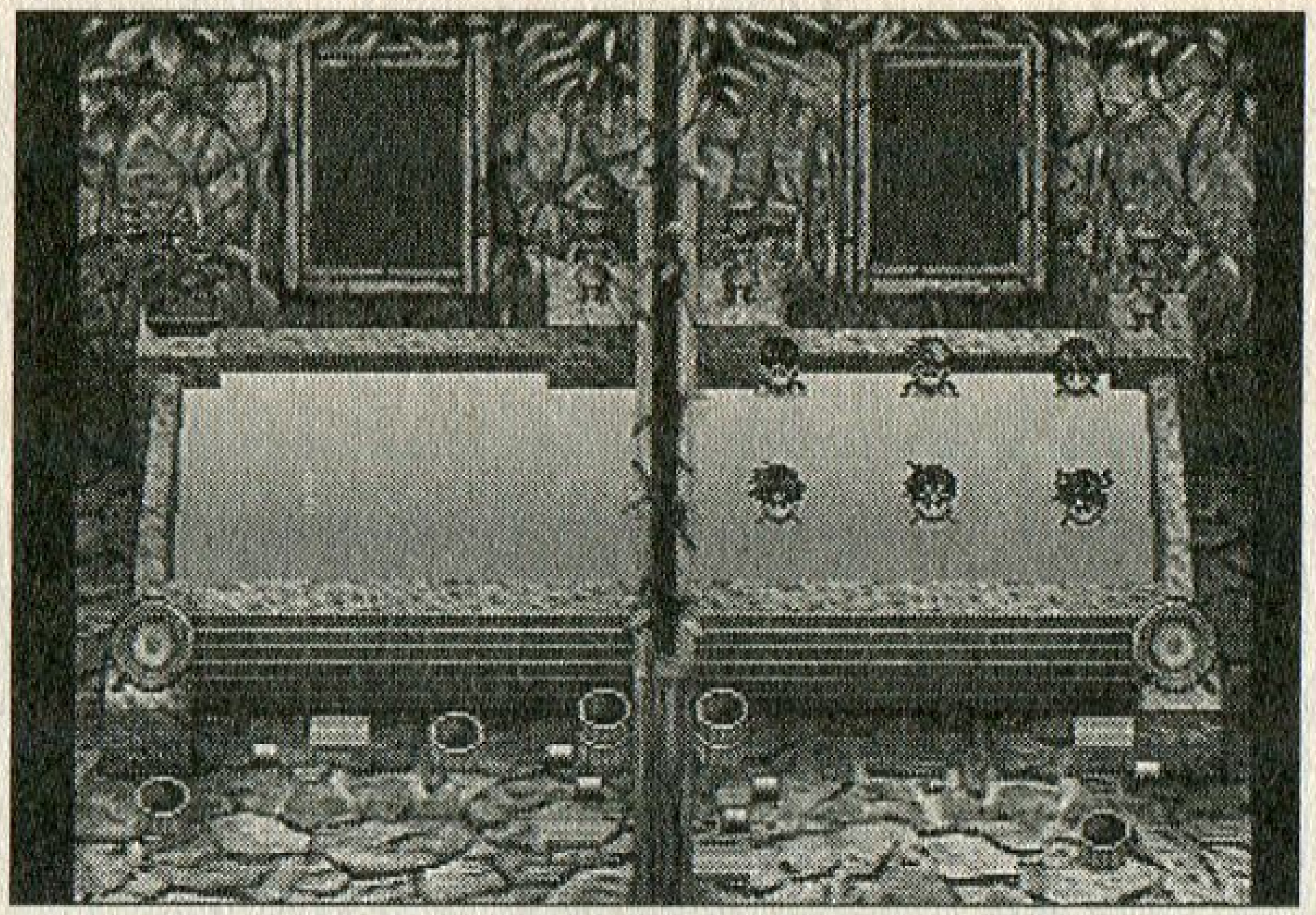
夜の軍師シュウ様　主人公を城に軟禁

金に目がくらんで、マッシュから破門という情けない事になっていたシュウは、妹弟子アップル（女）の土下座までしての要請にもかかわらず同盟軍に加わらないという、正義感のかけらもないロンゲでしたが、主人公を一目見るとハッと運命を感じ、手を握り自分から同盟軍に入ってきます。



全編にわたって、ツボつきまくりの台詞を連発するジョウイ。中でもこれは一級品かと。

煩悩ゲームの世界



ゲーム中にフロ場もあります。いい舞台です（何が？）。

そしてシュウ様は湖のほとりに、主人公と自分の新居を設け、余った部屋に同盟軍の人々を住まわせてあげます。改築しても立派になるのは、最上階の主人公の部屋ばかりです。もちろんシュウの部屋もすぐ近くに作り、狭い城の中にそれぞれ1フロア確保するという横暴ぶりですが、フリックビクトール始め、その他メンバーには「むしろ狭い方が好都合」ということで、丸く収まっていたようです。

そしてシュウは啞然とする周りを尻目に、主人公を新同盟軍のリーダーにするなどと、溺愛ぶりを深めていくのでした。

同じ頃ハイランドのソロンはジョウイに手でも出したのか、それとも飽きられたのか、ルカによりクビにされてしまいます。しかしソロン様のことですから、どこかで生きているに違いありません。

一方、一応都市同盟のマチルダ騎士団領では、エロ暴君ゴルドーによって、騎士様たちの花園が作られていました。いいぞ。しかし、カミューを見守るマイクロトフにとっては、ゴルドーはじめ周りはカミューを狙う狼だらけで、油断がならない存在です

ついにマイクロトフはカミューと共に、主人公の城に逃げ込みます。これは単純なマイクロトフを、自分を連れて逃げるように、カミューが密かに操っていたのではないかとの疑惑もあります。

美少年城に夜はない

すっかり、カップルたちの駆け込み寺と化した主人公の城ですが、その後もケントとラブラブだったはずのフッチや、真面目に仕事していたテンプルトン、コーネルなどが、主人公にホイホイとついてきてしまいます。コーネルは留学中で、妹のことが心配で村に戻ってきたはずなのに両方ほったらかし、「すんだ音がする」という主人公についてきてしまいます。幼くして口説き上手の誘い受け、というのは頼もしい限りです。

これにより城の低年齢化はぐんぐん進んで、ホウアンあたりには嬉しい限りです。フリックも子供に人気があるので、喜んでいるのかもしれません。

このへんになると、カスミ(女)を招くことによってサスケを連れてきたりするなど、シュウの指導により、主人公のナンパ術も巧妙かつ悪質になってきます。その、さながら美少年城となった主人公の城の噂がハイランドにまで及んだのか、クルガンまでもが、シードにだまって、こっそり城に見学にやってきてしまうほどの、すばらしい成果です。

そして、ついにジョウイはルカを殺っちゃいます。ルカはやはり、クルガンとシードの邪魔をしていたのが祟ってしまったのでしょうか。

ルカ亡き後、ハイランド王となったジョウイですが、結婚の感想が「名前が変わっちゃった」だけなくらい、すでに人柄が変わってしまいました。強くなった俺を見てくれ！ と意気揚揚と、主人公に会いに行きますが、やはり主人公はそんな暴走してしてしまっているジョウイが怖いのか、しれっと断ってしまいます。

やけくそになったジョウイは、ルカ顔負けの荒れ模様ですが、それだけ主人公にフラれ続けショックは大きかったのでしょう。ジョウイは敗戦につぐ敗戦、撤退に撤退を重ね、ついに主人公との直接対決となるわけですが…。

恋の結末は108星の仲間を集められたかどうかや、ゲーム中の選択肢で変わるのですが、グッドエンドもいいけど、バッドエンドも好きという声があちこちで…。

108星の華麗なるカップリング

全体的な流れとしては、やはりジョウイ×主人公が基本にありますが、青赤（マイクロトフ×カミュー）、赤青も同人誌のオンリーイベントが開かれるくらいの勢いで、クルシー（クルガン×シード）、ジョウイ受け、ソロン攻めのルルノイエ勢力も活発。熊雷（ビクトール×フリック）は安定。主人公に関しては、主人公＝プレイヤーになってることもあり、やや扱いにこまる人もいるようです。シーナの、大統領の息子でありながらぶらぶらしていてしかも剣も強い、過去につらい思い出も…という煩悩チックな設定や、小生意気なルックにテンプルトン、受けではサスケやコーネルや、パーンの竜騎士ばりの広がりを持っていそうな、フッチにもがんばってもらいたいところです。

これぞ運命のカップリング ジョウイ×主人公

ゲーム開始1分で、主人公に向かい「さあて…そろそろベッドにもぐりこもうか？　それとも夜風にでもあたりにいくかい？　結構気持ちイイよ」などとオッシャルジョウイ様！　なにが「そろそろ」だ！　まだゲーム始まったばっかりじゃねーかエロ！　いいぞ！　という感じに、言動から容姿から、煩悩ゲーマーの期待にこたえてくれます。途中でお色直ししてバージョンアップしてしまうのも合格！（何に？）

主人公のために冷徹な仮面をかぶり、イバラの道に突き進んでいくその姿は、健気で痛々しくて、さらにイジメたくなってしまいます。「運命」のカップリングといったところですが、運命を切り裂くのに燃える方々がいるのも事実。ゲームのストーリーをそのままに、暗～い話にすることもできるし、同盟軍の舞台の名前を「オレンジ隊」にすることにこだわったりという、ちょっとセンスの無いボケっぽい面を広げて、ボケキャラにできたりと幅広い。

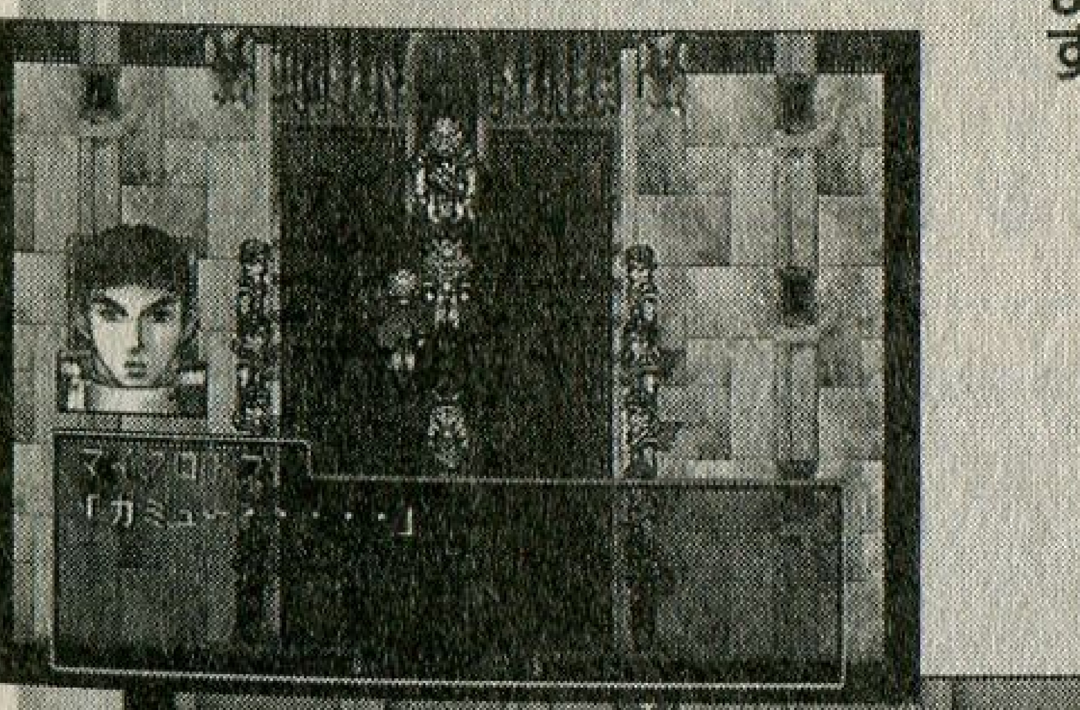
主人公はおとなしいほんわか顔のようだが、超絶ナンパ師で、城の最上階に大きなベッドを置いてあるなど、最強の誘い受けとの呼び声も高い。ジョウイは主人公の巧みな話術（喋ってない気もするが）により、誘われてるにもかかわらず、ひどい罪悪感を植え付けられてしまうという…。きっと主人公の笑顔の前では誰もが罪悪感を抱きつつ、襲いかかってしまうのでしょう。

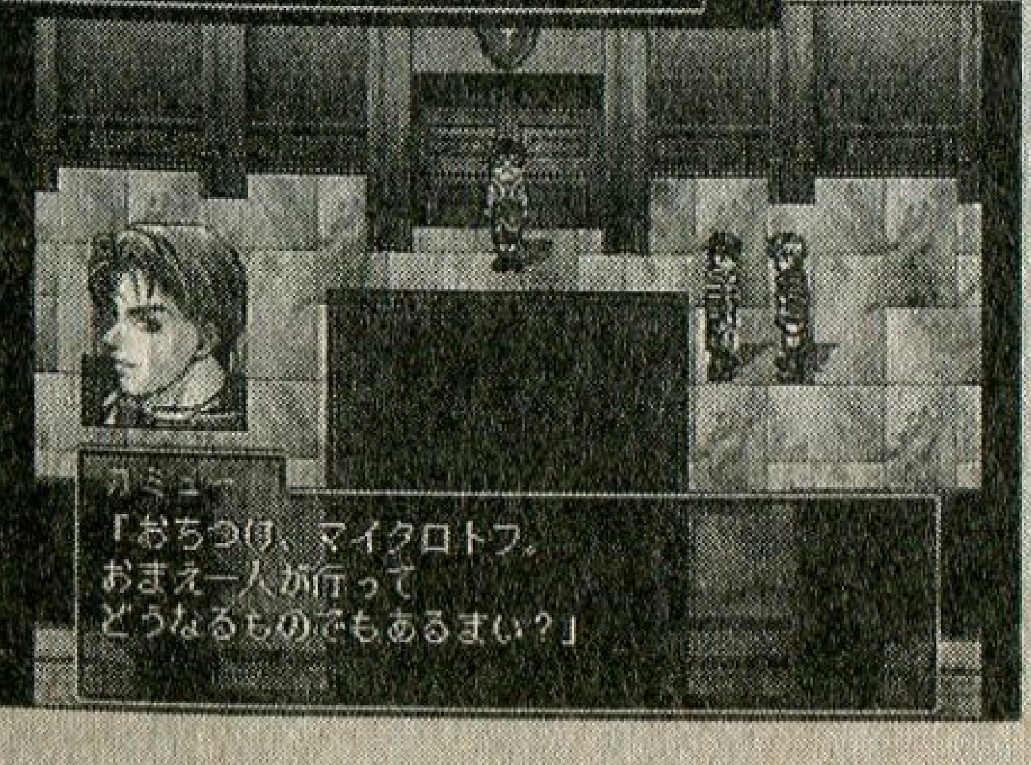


青と赤。騎士様バンザイ！ マイクロトフ×カミュー

いわゆる青赤のマチルダ代表。赤青もちらほらと。これはもう、見たままというかなんというか、実直でストレートで不器用なマイクロトフと、世間を知っていて、うまく、ゴルドーともぶつからずにやっていけるようなカミュー、というナイスなカップル。

二人そろって、狼どもの巣くう城から抜け出して、狭い新同盟軍の城に行くというのもナイス。ゲーム中に、あまり二人の背景が語られないために、色々と自分なりの設定をすることができるのが、最大の特徴でしょうか。ハイランド系は全寮制というか、ルルノイエにみんないるイメージがあるのですが、マチルダ騎士団の場合は、都市同盟ということもあり、それぞれの「家」や「マチルダ騎士団に入るまでのなりゆき」に多少差をつけて、どちらかが、完全な貴族のお坊ちゃまで、もう片方は貧乏or不幸というのが、煩悩の定番設定のようです。主人公のからまないカップリングでは、1・2を争う勢いです。総受けなどになりがちな主人公に対して、固定されたカップリングといえます。





Text by Donpei（フリーライター）

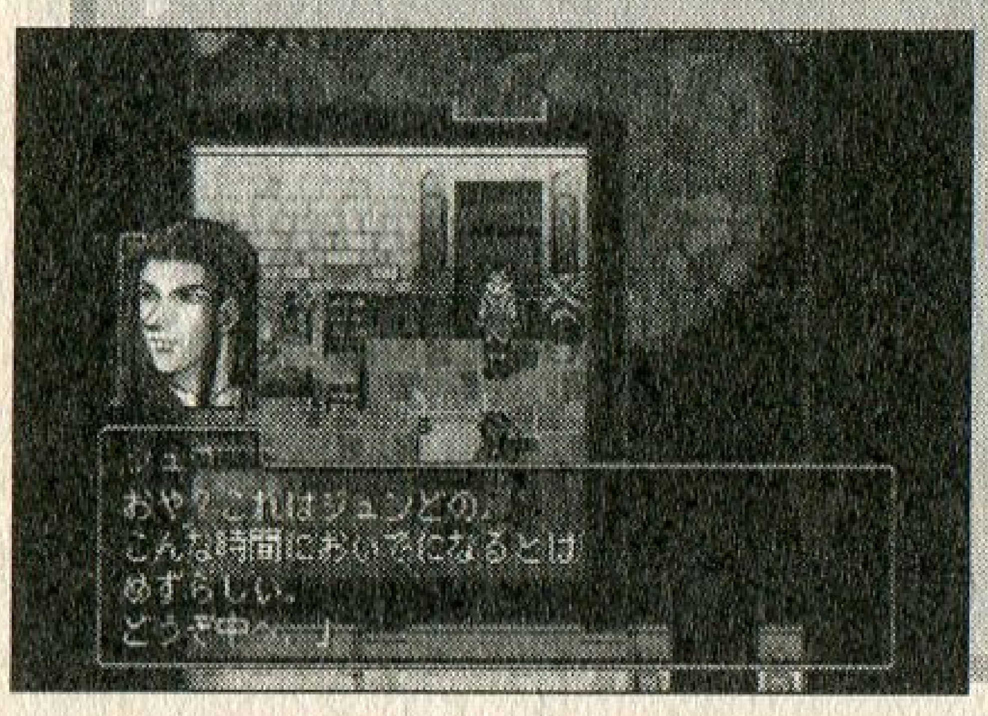
煩悩ゲームの世界

主君に手をだすとは感心です シュウ×主人公

初めは新同盟軍に加わるのを嫌がっていたのに、主人公をみてコロっと加入。どんな時も冷静を装おっているのに、ティント逃亡では主人公にビンタしちゃうし、「わたしは、あなたを守るためならば、いかなる汚名もうけましょう」などと言いつつ、いたいけなお子様だった主人公をジョウイに渡したくない一心で、なぜか突然新同盟軍のリーダーにしてしまうなど、「愛ゆえに」どうかと思えるような行動をとったりするのもキュート。

城の部屋の配置からもわかるとおり、シュウが主人公の部屋に行くには、まず人に見られることはなく、逆もまたしかりです。

夜は主人公に対してやはりきびしくいくのか、甘甘でどうしようもなくなってしまうのか、人によって違うようです。やはり飽きないように、シュウは毎晩「策」を練るのでしょう。作戦会議に加わりたいものです。



全寮制ルルノイエ学園 クルガン×シード

クルシーという通称とは違い、煩悩には苦しまずに、いくらでも想像ができるカップリング。冷静で知的、それでいてあたりもやわらかいクルガンに対して、何にでも突っかかっていきそうなシード。二人っきりの時はクルガンが懐の大きさで、シードを操縦してそうって感じなのですが、シードをおとなし目にとらえる人もいるようです。ミニスカート（？）ですし。

設定的にルルノイエ勢は、学園物に近いようなノリがあり、ちょっとおばかなソロン・ジーやルカ・ブライトが加わり、三角関係orシード争奪になったりと、わりと本来のストーリーとは違うところで、主人公たちとは独立した話が煩悩しやすいところ。

やはり同盟軍とハイランドでは、異なる「護るべきもの」があるということを実感できるのは、このカップリングのおかげですね。



これはあぶないような… ホウアン×トウタ&シド×チャコ

メインでこのカップリングがイイって人は、ほとんど見ないようですが、いないわけでもないようです。どちらも、犯罪に近いという気もしますが、まあそれは気にせずに。両方とも公式カップリング（？）だしね。それにしてもホウアン先生はシド以上にあやしいですね。絶対裏でいけないことしてます（見たんか？）。うへへへ。ホウアンは同盟軍で、いわば保健室の先生状態なわけで、お子様キャラと良し、大人陣とも絡めやすいと思われます。



まだまだおります美少年

その他の逸材としてはコーネル、シーナ、サスケ、ルック×ササライ、ユーバー、ペシュメルガ、クライブなど、なかなか良さそうな感じはするけど、今一歩扱いにくいキャラも多いのも確か。次回作以降で是非活躍してほしいところ。

コーネルは「お兄さんの心の音……すんだ音がします」などと、しょっぱなから主人公を口説きにかかっていたりして、やる気満々なようですし、シーナも女好きではあるけど、設定がいいので、話が展開できそう。サスケの性格もかなりおいしそうではあります。

【まとめ】

という感じで、本当に無限ではなかろうかと思うくらい、カップリングが熱い&厚いですね。メインではないキャラが、隅っこのほうでってパターンが多いのも楽しめます。

今後煩悩ゲームとしては、コーエーの「遥かなる時空の中で」など楽しみな注目作はありますが、やはり長編RPGはキャラクターの豊富さと、女子キャラの活躍など、良い意味での余分や余裕、ストーリーのダイナミックさがあるので、続編など期待したいところです。

今月の発掘

編集部員の持ち寄った発掘品を、対談形式で紹介するこのコーナー。編集部員・奥山を聞き手にお送りしよう！

発掘その壱

シグノシスなんです！ 宇宙なんですッ!!

コロニーウォーズ

機種：PS
メーカー：アートディンク
ジャンル：STG
発売日：98・6・25
価格：6800円

何よりキレイなレーザーを見ろ!!

原田：さあ見てください、これが『コロニーウォーズ』です！

奥山：…なんか洋ゲーっぽい…

原田：洋ゲーですよ。シグノシスですから。ストーリーは、簡単に言うと悪い帝国がいて、我々は反乱軍。以上。

奥山：なんか単純ですね～。

原田：俺が単純化したんですよ！ 大枠はスペースオペラなんですが、自分はこの反乱軍の1兵士にしか過ぎないんです。そこがほかとは違うところかな。自分が迎撃されようと、作戦が失敗しようと話は進むんです。マルチストーリーなんですよ。

奥山：で、これはSTGですか？

原田：そんな基本的なところから聞くわけですか…。えー、話は反乱が始まったばかりのころから進みます。故郷の星を守らなきゃならんのですよ。

奥山：おおっ、なんだかこの画面、『スターラスター』みたい？

原田：ちょっと違う。

奥山：うーんじゃあ、『ステラアサルト』みたい？

原田：まあ…そうですね。

奥山：いや～きれいですねェ、光った感じが。こんなにキレイなレーザーめったにお目にかかれないんじゃないですか？

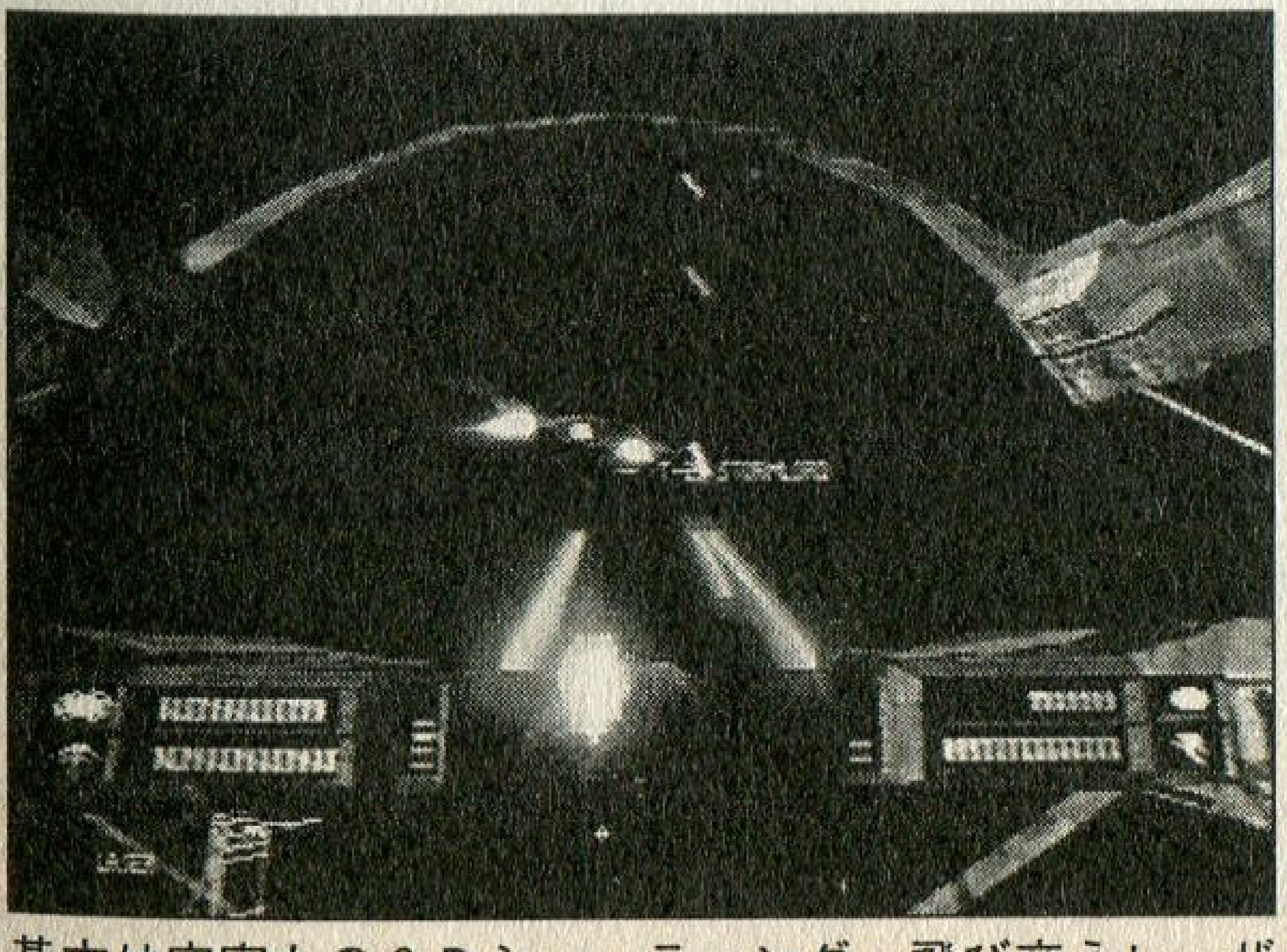
原田：そうなんですよ、キレイなんです。全体的なレベルが高いと言うよりは、やっぱり光の使い方ですね。後から出た『スターイクシオン』よりキレイですよ。さすが外人。ジャップにはマネできんですよ。

奥山：このゲームはナニが売りですか？ どこが気に入ってるんですか？

原田：シグノシスを気に入ってるんです。きれいじゃん、かっこいいじゃん、宇宙でしょ？ シグノシスなんですよ。

奥山：…で、ゲームの出来の方は。

原田：元々、この手の宇宙もの3DSTGっていうのは、空間把握がしづらかったんですよ。でもこれは、目印となる巨大な対象物…



基本は宇宙もの3Dシューティング。飛び交うレーザーが美しい。レーザー光マニア必見。

背景の銀河とか惑星、自分の近くに宇宙ステーションや艦隊とかがあるので、わかりやすい。しかも、対象物があるとスピード感も出るから一石二鳥ですね。

奥山：ああなるほど。何もない海の上を走る船より、住宅街の電車の方がスピード感を感じられるとか、そういうことですね。

原田：あとはリアルタイムで通信が入るのがいいですね。この辺が〝1兵士〟って感じが出ていいんですよ。全体の大きな作戦の中で戦ってるんだって。

奥山：じゃあ普通のSTGにあるような、ほかの連中は何やってるんだろう、っていうのはないんですね。

原田：そうなんですよ。

奥山：…にしても、だいぶ混戦状態ですねぇ。

原田：青のマーカーと緑のマーカーがつくヤツがいるんですが、青いのが敵で緑が味方なんですよ。で、これって味方も攻撃できるんです。どうしても混戦状態でそうなっちゃうんですが、それでもつづけると除籍されちゃう。それ以降は敵機とみなされて、30秒後に自爆です。

奥山：これ、今はワザとやったけども、普通にプレイしててそうなっちゃうこともあるの？

原田：たまにはありますよ。しかも緑と青で見難いっすよね。味方のでっかいスペースポートなんかが殺っちまいやすいですよ。ほら、ソッチ方向に敵がいる場合、流れ弾がいっちゃうんです。

奥山：そりゃそうですねぇ。

原田：しかも敵が遠くにいると当たらんのですよ。だからがーっと近づいてから撃つ。接近戦ですね。

奥山：ただでさえ混戦状態なのに、接近させるんですか～？

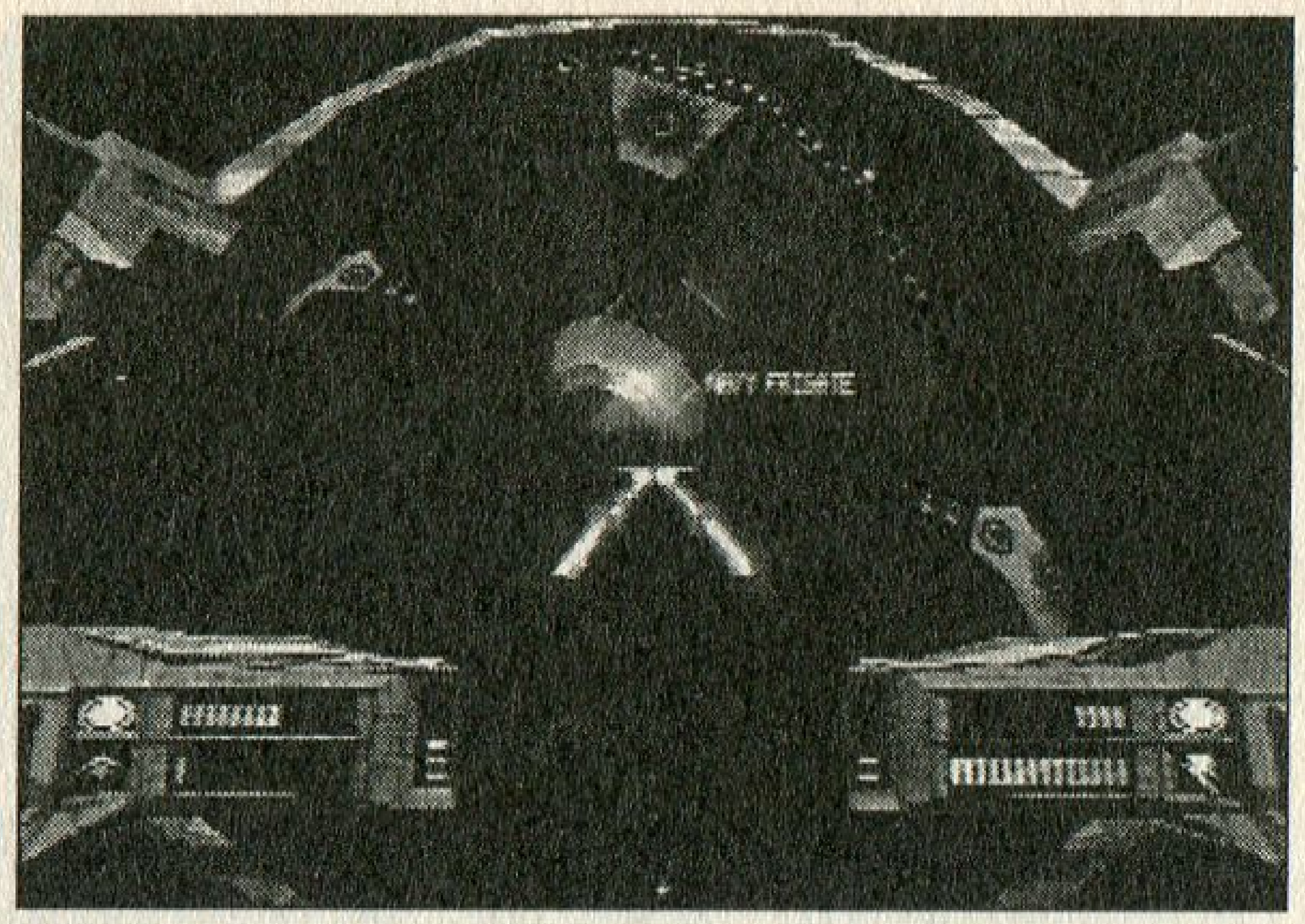
原田：マニア層には、こういうところがウザイって言われますね。でも個人的にはこれがいいと思うんですよ。状況判断を求められるし、すごく〝1兵士〟っぽいじゃないですか。

奥山：こだわりますね、さっきからソレに。…えーとつまり、同じ宇宙モノの『銀英伝』で言えば、主人公は指揮官であるラインハルトやヤンじゃなくて、戦闘機乗りのポプランになるんですね。そうか～。ヤンの下にはこういう兵士の皆さんがいるわけですね。

原田：そうですよ、スーパーヒーローとは違うんですよ。

奥山：なんでこれが売れないんですか。

原田：洋ゲーだから。決まってるでしょうが。シグノシス万歳ですよ！


敵フリゲート艦との戦い。こんなデカブツは、ヒット＆アウェイで沈めてやろう。

作品紹介

コロニーウォーズ

本作は宇宙空間を舞台にした、3DSTGである。絶大な力を持つ皇帝に支配された宇宙。すべての植民惑星は、地球帝国による圧政に苦しめられていた。支配からの脱却を図ろうとした人々は、司令官ファーザーの下、自由世界連合を結成し、自由を取り戻すための戦いを始めた…。

プレイヤーは自由世界連合の兵士となり、パイロットとして様々なミッションをこなす。ミッションに成功しても失敗しても、ゲームが進行するのが本作の大きな特徴である。勝ち続ければ、自由世界連合は徐々に太陽系へと近付き、地球帝国を打倒する。逆に負けると、自軍は帝国の手によって追い詰められていく。CD2枚組だけあって、ミッションやストーリーの進行は多彩だ。

3DSTGとしても、かなり優良な部類に入るだろう。全てのボタンを使いこなさないといけないので、やや敷居の高い印象はあるが、美しい宇宙空間を飛びまわる感覚は、しっかりと表現されている。

本作の発売はアートディンクだが、元は海外でシグノシスが出していたゲームである。映像の美しさには古くから定評があり、PSの『G-POLICE』、『ワイプアウト３』などでもその力は発揮されている。

発掘その弐

洋もの多人数アクションの決定版!!
ガントレットレジェンド

機種：N64（海外版）
メーカー：MIDWAY
ジャンル：ACT

海外版を見つけて速攻で購入

津田：とにかくアタリ万歳、なんですな。

奥山：…また万歳ですか。

津田：そう。アタリ最高。アタリというメーカーは、昔からのユーザーにとってはある種尊敬の対象だったわけですよ。マジで斬新なゲームをがんがん出してたんです。前作の『ガントレット』は遊んでたんですけど、それがつい最近、続編が出たっていうのが良くてね。

奥山：それってメガドラか何かで出てませんでしたか？

津田：そうだっけ。それはやってないからわかんないけど…。

奥山：どこかで『ガントレット』最高！　とかいう意見を聞いたような気がするんですよね。

津田：まあそれでね、アーケードのって難易度が高いのさ。基本的に、経験値を貯めて成長させるためには何コインも使わなくちゃいけないのよ。そういうタイプのゲームってあんまり好きじゃなくて、やり込まなかった。そう思ってたある日、アキバのオタクなショップに行ったら、アメリカ版が出てるじゃん!!　って気づいて、アダプターごと速攻購入。

奥山：そりゃまた、思い切ったことを…。

津田：その時友人と一緒だったんですがね、その人たちとは元々4、5人で一緒にゲームをすることが多くて、しかも皆でアクションする『D&D』（カプコンの横スクロールACT。4人同時プレイが面白すぎ）みたいなゲームが好きだったんですわ。ただそれは2Dがほとんどで、3Dはなかった。ところが今回はその3Dが楽しめる。これは面白そうでしょう！

奥山：いいですねぇ、そういう仲間がいると〜。

津田：自分たちが確実に楽しめるという確信があったんですね。ゲームが面白いかどうかじゃなくて、自分たちが。

奥山：『ブレイズ&ブレイド』みたいなもんですか？　あれも、ゲームが…っていうよりも、一緒になって画面の前で騒いでる自分たちが楽しんでたような。

津田：そんな感じかも。で、やってみたら大正解だったんですわ。

奥山：内容はどんな感じですか？

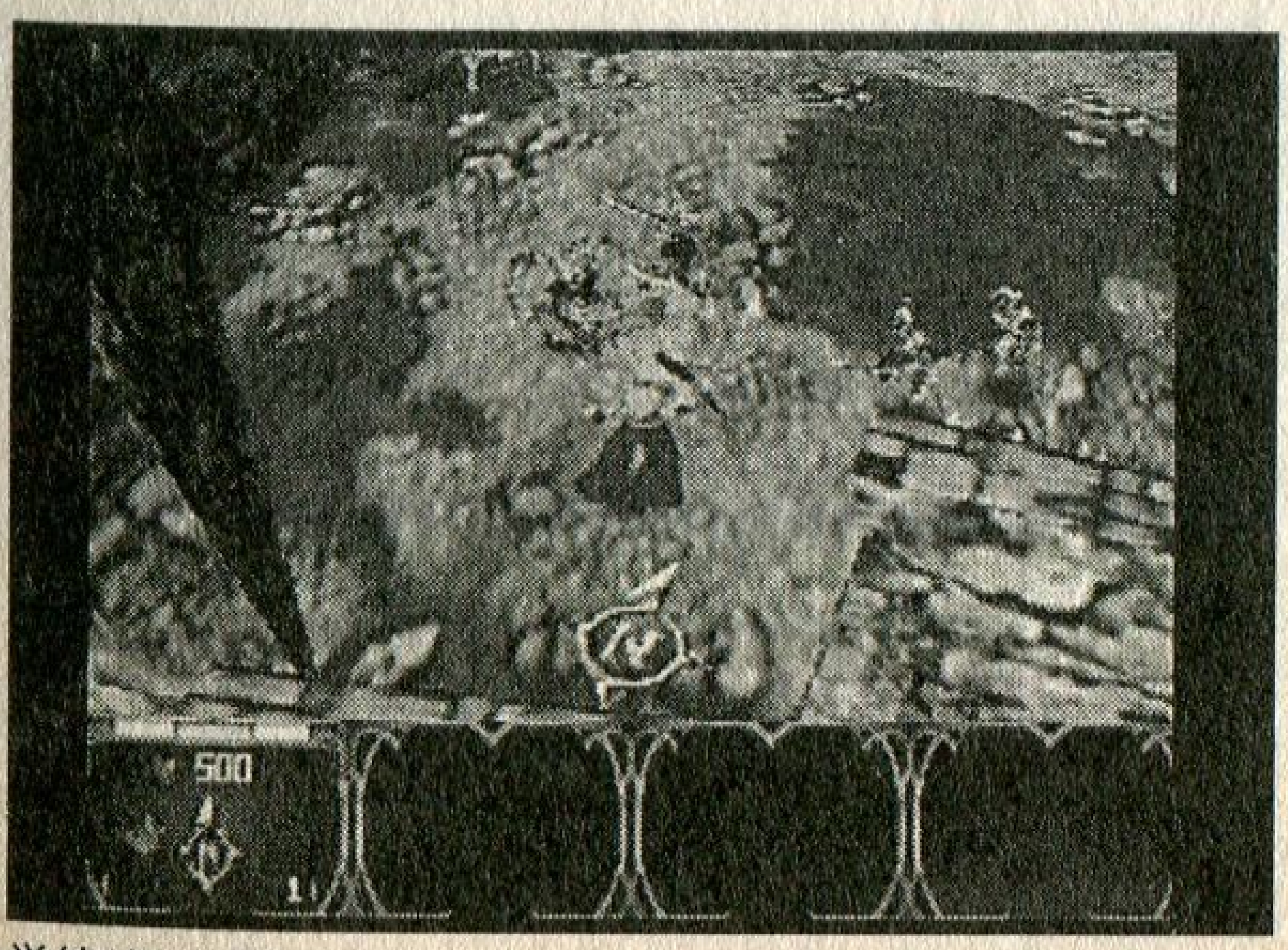
津田：ゲーム自体はある意味単調。基本的にはフィールドをかけまわるんだけど、鍵がかけられているんで、それを探して道を切り開いていかないといけない。そういうタイプだから、複雑じゃないですね。モンスターとかも凝った物はないし、魔法のエフェクトも地味。

奥山：となると、やっぱりプレイヤー側にあるわけですか、そのゲームの面白さのポイントは。

津田：みんなで騒ぎながらできる、やっぱりそれだね。あと、家庭用だと難易度が凄く下がってるのさ。

奥山：それはどうして。

津田：アーケードだと、時間制で体力が減って行ったんだけど、それがない。そもそもそういうシステムを前提に作られているから、



単純だけど面白い。単純でもみんなで遊ぶと大混乱。こういうゲームを遊ぶたびに、自分のゲーム環境が恵まれているなあ、と思いまよ。

なくなった時点ですごく簡単になっちゃったわけですよ。だから緊張感もあまりなくて、完成度は高くないかなあ。ただ、ちゃんと3Dでアクションで多人数でできるんで、それだけでいいというかね。
単純に、プレイヤーの数が増えると有利になるというのもいいね。普通そういう場合って敵も増えるから感じにくいじゃない。
1人でやっても、敵にも攻撃モーションがあったりこっちもボタン押しっぱなしで進めたりするから、1人で大群に突っ込んでもなんとかなっちゃうけどね。



デモもムチャクチャ渋くてカッコイイ。英語が読めなくて、物語がどうなっているのかわからないけど（笑）。

奥山：しかし画面の感じも『ブレイズ&ブレイド』ですねぇ。あれをもっと明るく濃ゆくしたような。ああ見るからに洋ゲーだ…。

津田：日本人とは相容れないテイストですか。

奥山：私的にはこの、アメリカ〜ンなファンタジー系が苦手だったりします。

津田：でも、ちゃんと〝ファンタジーのお約束〟ができてるのも、洋ゲーならではでしょ。

奥山：それはそうですね。

津田：通常面が簡単なのに比べて、ボスが難しすぎるかも。ゲーム的には通常面を何度も繰り返して経験値上げて、ボスをいかに上手く倒していくかを楽しむゲームかなあ。1人じゃ遊べない。まさに多人数で遊ぶゲーム。1人だとね、フィールドが広大過ぎるんですよ。

奥山：ものすごくプレイする人を選びそうですねぇ。

津田：そりゃもう、『スマブラ』以上にとんがったゲームかなと思いますよ。でも条件が整ってるのならぜひ。

発掘その参

ドゥーマーの心を狙い撃ち ベルトロガー9

プレイし始めたら止まらない！

奥山：滝沢さんはなんでしょうか、今回。

滝沢：『ベルトロガー9』！ まあ言うなれば、『ジャンピングフラッシュ』とSTGを足して2で割ったような感じのゲームだね。

奥山：レースゲームでもなくて布袋ゲーでもないなんて…。

滝沢：いや、実は俺、ドライブゲーマーとか言いながら、ドゥーマーなのよ。

奥山：は？ どぅーまーとは。

滝沢：『DOOM』ってあるでしょ、あれのこと。昔ハマって、夜な夜な遊んでたのよ。

奥山：はあ、だからDOOMERなんですか…。

滝沢：で、『DOOM』のブームが過ぎて、DOOM系がやりてぇえ！ って思ってた頃にコレを発見したというわけさ。まあ、ただ

機種：PS
メーカー：元気
ジャンル：STG
発売日：96・11・15
価格：6300円

作品紹介

ガントレットレジェンド

80年代にアーケードゲーマーを熱狂させた『ガントレット』の続編。巧みに迷路化された荒野や山野を駆け巡りモンスターを倒してレベルアップ、最終的にドラゴンなど強敵を倒すのが目的だ。魔法やアイテムを使い分けたり、仲間と地形を利用したフォーメーションを組んだりして攻略できるところが実に面白いです。ただ、今回紹介しているのは海外版なので注意。アダプターがないと遊べないので。ちなみに国内版は春に発売予定。一緒に『スマブラ』できるくらいゲーム仲間がいる人は、ぜひ遊んで見てください。

の3DSTGがそこにあっても買うほどじゃなかったと思うんだけど…実はね、これ初回限定パッケージ豪華マニュアル付きだったのよ。

奥山： 滝沢さん…そーゆーの好きですもんねぇ。

滝沢： CDケースの倍くらいの箱に入ってて、『お、限定バージョンだ』と思ったから買ったのさ。これじゃなかったら買わなかったかも。

奥山： 初回限定とかって確実に効果があるもんなんですね。

滝沢： ところがさ、つい最近ゲーム屋行ったらこれがそのまま売ってるんだよ、新品で。どうも通常盤の方が少ないというゲームらしいんだわ。

奥山： "初回限定"とかいって、初回しかないヤツとかもありますよ（笑）。

滝沢： なんとこれが、今なら1980円程度で買えるのよ。安いでしょ。極めてコストパフォーマンスがいい。『DOOM』大好き人間は買い！

奥山： えーとそれはベスト版とかじゃなくて、値下げでそのくらいということですね。

滝沢： そうそう。ゲームもね、さくさく動いて3Dの重たさがない。ロボットのデザインは映画の『ガンヘッド』を思わせるモソモソした感じなんだけど、軽いんだよ。あと、面クリア型のゲームだから、やりたいときにさくっとやれる。初心者には嬉しいセーブポイントも満載。

奥山： セーブポイントは、重要ですよねぇ…。

滝沢： 本当にたくさんあってさ、アイテムかと思って近づいていったらセーブポイントだった（笑）ということが多々あるくらい。

奥山： 嬉しいんだか悲しいんだかわかりませんねぇ。

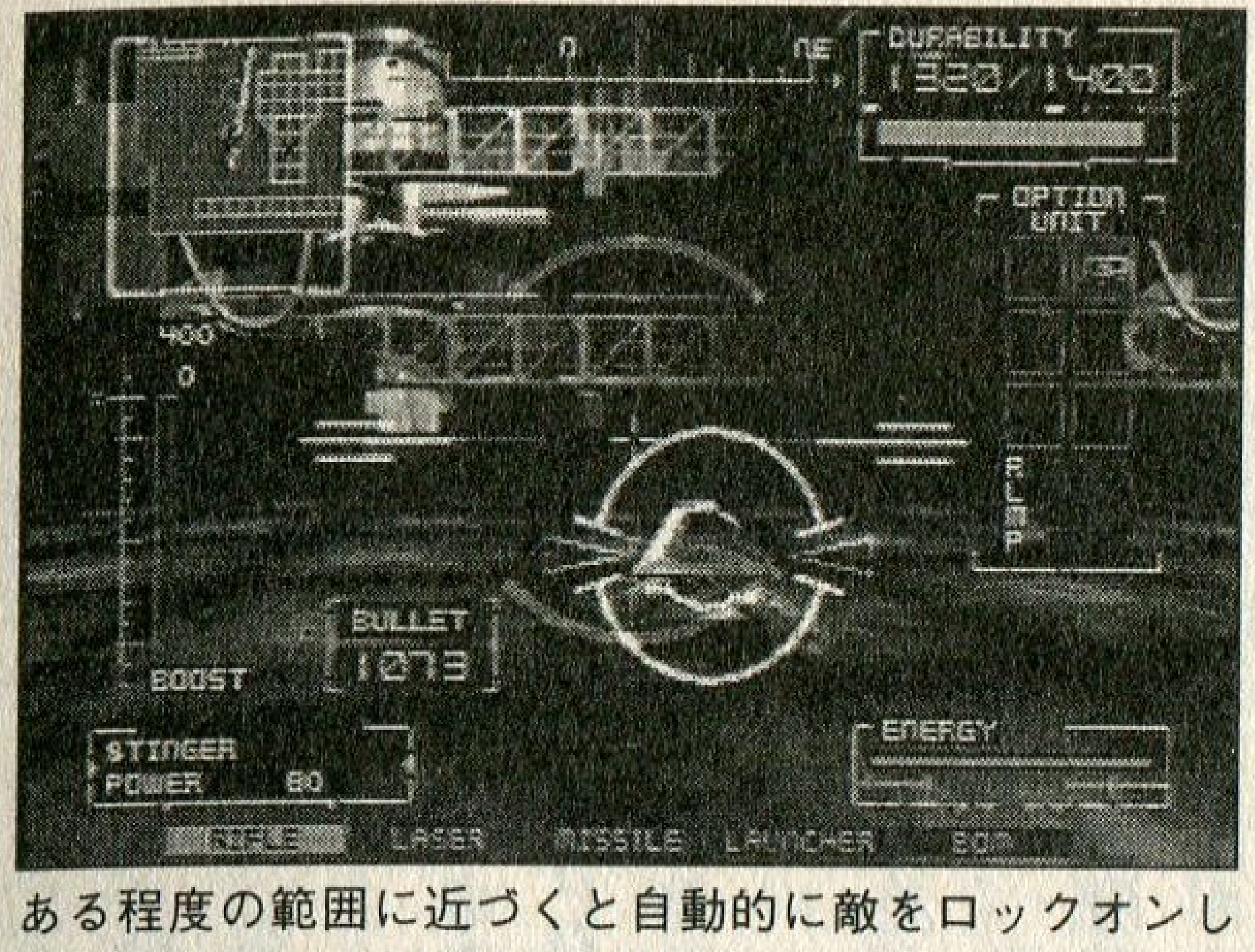
滝沢： とにかく3DSTGとしてよくできてると思う。『キリーク・ザ・ブラッド』を作ったメーカーなんだけれど、あれと同じモノだと思われたら困るね。あれよりも遥かに進化してるよ。

奥山： あれはほら、PS初期のゲームじゃないですか。

滝沢： でもこれだって96年だからね、けして最近というわけじゃないんだよ。でも、今プレイしていたのを見てわかるように、やり始めたら止まらない。

奥山： どのあたりが、そんなにいいんですか。

滝沢： 1つ1つのマップがしっかりしてることかな、まずは。ただその、面クリアといっても、出口を探してそこから出て行くという単純なヤツなんだけど、大きなストーリーがあるんで、その中の1



ある程度の範囲に近づくと自動的に敵をロックオンしてくれるので、比較的楽に倒せる。

作品紹介

ベルトロガー9

事件は、資源採掘コロニー「ベルトロガー9」から緊急信号が送られてきたことに端を発する。調査に向かった主人公のサルー軍曹を含む機動部隊は、現場付近に近づいたときに謎のメッセージを受信することになる。その内容から、軍の本部はコロニーが何者かに乗っ取られたと判断、直ちにベルトロガー9への突入命令を下した。しかし、突入時にコロニー側から思わぬ迎撃を受け、サルー軍曹がなんとか無事にコロニー内へたどり着いた時、すでに仲間の姿はなかった…と、まぁこんな状況の中、ゲームはスタートする。3Dシューティングゲームにしては、なかなか凝った設定だ。さらに物語は、ベルトロガー9で極秘に進められていたとされる秘密実験や、メッセージを送ってきた謎の人物の存在など、いくつもの含みを持たせつつ、進んでゆく。単調になりがちなシューティングに、映画的なストーリーを絡ませることによって、飽きることなくエンディングまで一気にプレイさせてくれる。しかも、3Dシューティングゲームとしても、それなりに手応えのある作品に仕上がっている。ここら辺に、単なるシューティングとは違うんだぜ！　という、元気のゲーム作りへのこだわりをヒシヒシと感じてしまうのだ。実は、PS2で続編出してくれないかなぁと、期待してマス。

つという納得ができるのね。ストーリーもしっかりしてて映画みたいに楽しめるし、逆に、〃オレは撃ちまくって敵を倒して行くだけさ〃という人にもオススメ。ストーリー、見なきゃ見なくても大丈夫だから。

奥山：ストーリー重視、アクション重視、どちらのユーザーも突き放さないということですか。

滝沢：うん、ストーリーはね、専門用語みたいのが難解で気になるけど。だってコンピュータにダイブするとか言うんだよ。

奥山：ああそれはサイバーパンク系ですね。『レイクライシス』とかにも出てきたような。だってほら、そう言った方が何かカッコイイじゃないですか。私は結構好きだなあ、そういうの。

滝沢：まあでも、そんなのは気にしなくても大丈夫。何しろこの俺が3回クリアしてるくらいだからね。

奥山：そ、それはすごい。64版『ゼルダ』に1年かかった人の言葉とは思えない…。

滝沢：そんなに難しくないし。

奥山：ホントですか？　滝沢さんはこういうゲームやり込んでたんですよね。

滝沢：…ドゥーマーとしては難しくない。あれよりは簡単。

奥山：『DOOM』といえば、ネット対戦が盛り上がったじゃないですか。そういう部分がないというのはどう思いますか。

滝沢：それは大丈夫。俺は基本的に、シングルドゥーマーだったから。

奥山：シングル…って（また新たな言葉を…）。

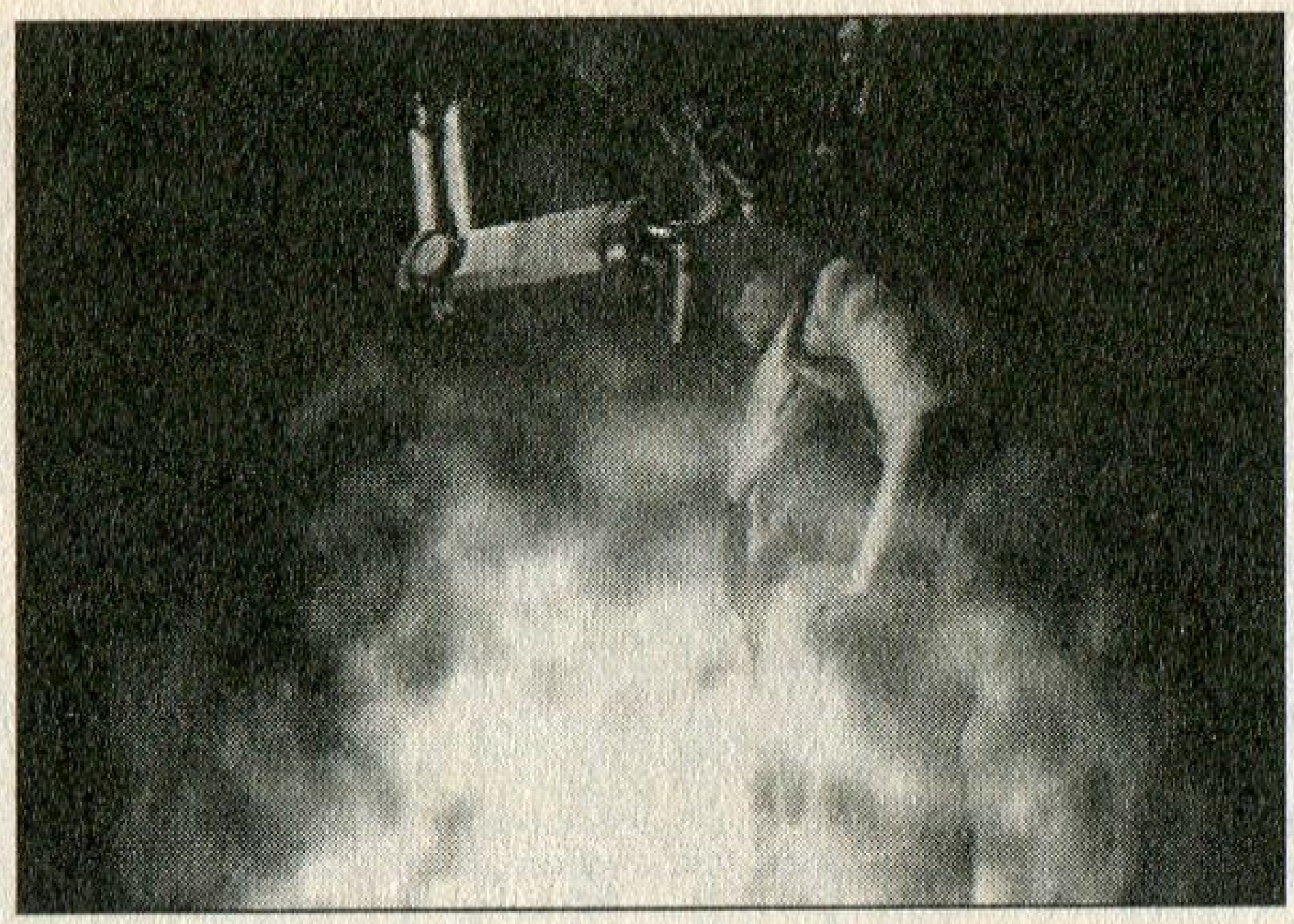
滝沢：ネット対戦もやったけど、どちらかというと、次から次へ出てくる敵を倒すのが好きだったのね。だからネット対戦みたいのができなくても全然気にならない。追い詰められた中で戦う、っていうの好きだからね。逃げながら、目ぇつぶって銃を乱射してるような。

奥山：意外にバイオレンスな性格だったんですね。

滝沢：とにかく3DSTG好きなら絶対に損はないよ。動きが軽いし、武器も豊富だし、切り替えもしやすいし、遊びやすい。気持ち良く遊べるかな。操作性がいい。俺が1980円でコレを手に入れたら涙を流して喜ぶね。

奥山：でも滝沢さんは定価で買ったんでしょう？

滝沢：後悔なんかしてないさ！　定価で結構!!　でも安かったらもっと嬉しい。布袋とはまた違った位置にあるカッコ良さだね。



ポイント毎に挿入されるムービーも見応えあり。キャラの表情がちょっと怖いかも・・・

発掘その肆

リアルな現代が舞台で感情移入がしやすい！

クロス探偵物語

～もつれた7つのラビリンス～

機種：SS
メーカー：ワークジャム
ジャンル：ADV
発売日：98・6・25
価格：6800円

独特の明るい画面が印象的

荒木：まずはOP見てくださいよ。すごくこのゲームらしさが現れていると思うんで。

奥山：…なんていうかこう、見るからにサターンっぽいですね…。

荒木：静止画を使ったOP…豪華なんだかチープなんだか、微妙なところなんですが（笑）。

奥山：レベルは全然こっちの方が

上ですが、やってることは『スラムダンク』と変わらないですね（笑）。でも雰囲気が明るいですねー。わたせせいぞうっぽい？」

荒木：色調も明るいですけど、ゲームもこんな感じなんですよ、見るからに。ハードボイルドでもアニメ調というのでもない。何しろ主題歌がピチカート・ファイブですから。

奥山：都会っぽいというか、まぁそんな感じを表したいんだな、というのはまぁ…。

荒木：話はですね、主人公は高校を卒業して、かねてから憧れていた探偵になろうと、死んだ親父さんの墓に決心を報告するとこから始まるんですよ。で、探偵事務所に入って、いくつかの事件を解決していくんです。

奥山：探偵が主人公っていうのは珍しくないですが、高校卒業して探偵になるっていうのが新鮮ですね。

荒木：舞台も現代の東京、しかも最近まで高校生だった男が主人公ですから、余計な説明がいらないんですよ。新宿の裏社会とか、ホームズもどきとかっていう、独特の世界観の説明がない分、話が横にそれないで進むんです。だからすごく、さくさく進む感じがしますよ。

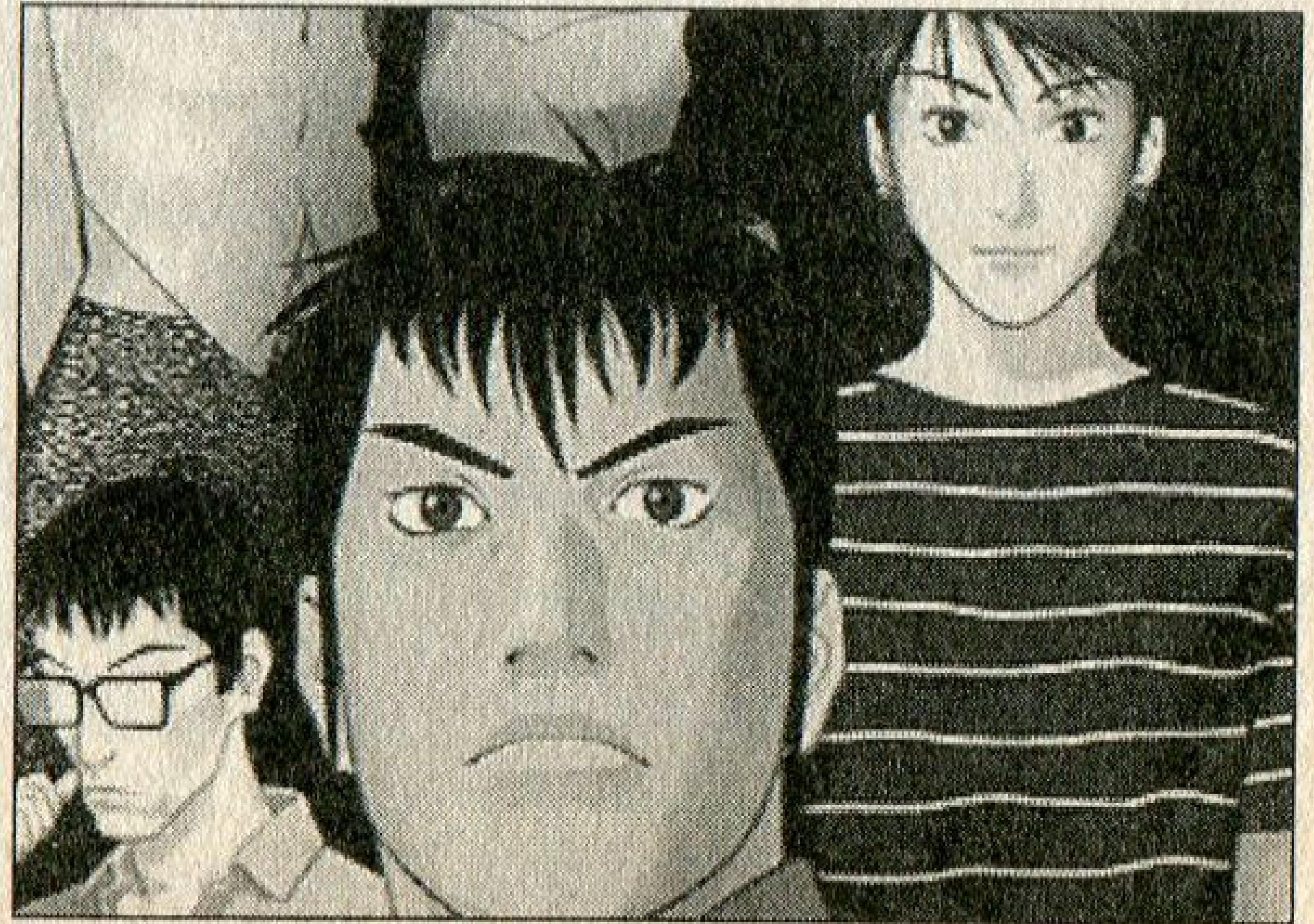
奥山：独自の世界観っていうのも魅力ではありますが、共通認識ってのもまた偉大ですよねぇ…。

荒木：インターフェイスは、画面内をポインタで動かしていく方法です。彼は探偵で、事件を依頼されてますから、部屋を探れるわけですね。これ、探偵じゃなかったらポインタって活きてこないと思うんですよ。恋愛ものだったりしたら、いきなり部屋中をクリックして…ってわけにもいかないでしょう。

奥山：そりゃそうですね。でも私は結構苦手だったりします、コレ。

荒木：嫌いな人は嫌いでしょうけど、個人的にはこのぷちぷち潰していく感じが好きなんですよ。証拠を見つけたらフラグが立って話が進行して行くんで、基本的には人と話すんじゃないんですね。探偵ということを考えるとコマンド選択式より違和感がないかなぁと。まぁでも、その徹底的な捜査が災いしてかプレイ時間は長めなんです。40時間くらい。

奥山：普通、という気もしますが…ADVとしては長いのかな。謎


ピチカートファイブのポップな曲に合わせて切り替わっていく静止画ＯＰ。個人的にムービーよりも好きだなぁ。

作品紹介

クロス探偵物語

『クロス探偵物語』は、プレイヤーが主人公である黒須剣を操り、数々の難事件を解き明かしていく推理探偵ADVだ。

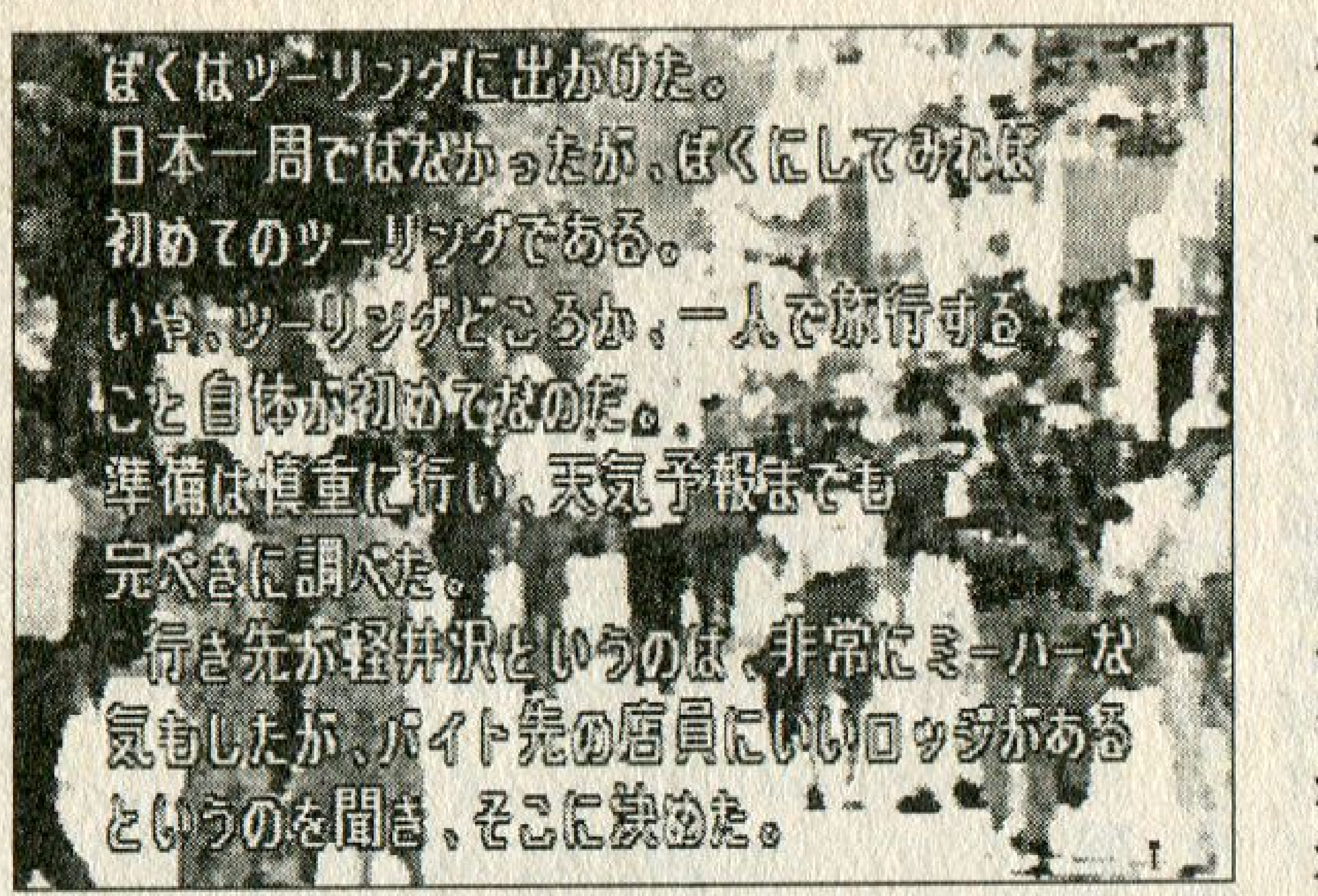
物語は全7話構成で、事件発生から解決までを1話とした、いうならば短編推理小説のような感じ。だがその中身は、ポインタで怪しいところを調べて事件解決の糸口を掴んでいくタイプ、コマンド選択タイプ、サウンドノベルタイプ、果ては3Dダンジョン探索と、話が進むごとに謎解きシステムが変化していき、飽きることなく最後までプレイできる作りになっているのだ。

また、総当たりに選んでいけば話を進めることができてしまう通常のコマンド選択式ADVと違い、事件の謎を本当に自分の頭で考えないとクリアできないような部分もあり、ADV好きはもちろんのこと推理小説マニアにとってもヤリ応え度満点。画面上でははっきり見えないくらいの小さな小さな証拠品も見逃さずに調べるくらいの根性が必要だ。

たとえばこんな謎がある。学校の先生が2人亡くなった。殺人ではなく病死で、病名はガンだった。普通に考えれば、ただ偶然に不幸が重なっただけの2人の死を「殺人」とする根拠はなにか。また、どのようにして「殺した」のか。はたまた、犯人は誰なのか…。一見、解決の糸口が掴めそうにもないこの謎を解くためには、プレイヤーがうまく主人公・黒須剣を導いていかなければならない。普段はあまり使うことのない洞察力と推理力をフル回転させて臨んでほしい。

ちなみに昨年、主人公・剣の声が入ったPS版も発売されている。シナリオに追加はないので、どちらを買っても損はなしだ

に詰まるとあっという間に時間経っちゃいますから、一概には言えないのかも。しかし変わってますね。パッケージに各章の推定所要時間が書いてあるんですか。これは初めて見たような。
荒木：そうですね。全7話、一応それぞれが独立した話なんですが…。
奥山：でも根底に一本筋の通った謎か何かがあって、それが次第に判明して行くとかいう、お約束？
荒木：そんな感じです。それっていうのが主人公の親父がらみの話なんですけど、どうもそれが、解決しないまま終ってるんですよね。これ、絶対続編が出ないと納得いかないですよ。
奥山：PS版で追加されたということはないんですか。
荒木：それは確かめました。そんなことはないです。
奥山：これ、画面の切り替え早いですね。
荒木：ええ。なにしろ先進のエンジン〝マッハシーク〟搭載ですからね！
奥山：…好きですよね、わりかし荒木さんってそういうの。
荒木：いや、ホントに早いんですよ。CDとは思えませんって。体感でわかるくらいですから。
奥山：ああ、確かにそうかも。普通画面が何枚かかわると、間に〝ふいーん〟ってCD読みに行って間ができますもんね。うん、ほとんどないなあ、それ。
荒木：ADVとしての作りは、少し昔っぽいのかなあ？　あ、けして古臭いと言ってるわけじゃないですよ。テキストばかり読まされるのでもないし、コマンド総当りでもないし、なんだかプレイしていて『ファミコン探偵倶楽部』を思い出しました。そういう雰囲気のADVが好きな人には、ぜひやってほしいです。まさに〝ゲームをやってる〟って感じですから。



第4話「依頼者」。他の話とは毛色が違う話で、サウンドノベルタイプで進行していく。ちょっと泣けた。



『クロス』を語る上で、魅力的なキャラクターたちの存在は外せないと思う。ストーリーに引き込まれること間違いなし。

発掘その伍

キャラゲーの王道！　原作ファンなら絶対買い
From TV animation SLAMDUNK I Love Basketball

機種：サターン
メーカー：バンダイ
ジャンル：スポーツ
発売日：95・8・11
価格：6800円

原作で見えない部分も補完してしまう！

奥山：なぜか今回、皆さんの選んだソフトが濃ゆいですからね、私はちょっと毛色の変わったのを持ってきました。
津田：ナニ？
奥山：SS版の『スラムダンク』。
津田：アンタ、最近それにハマってるからって…。
奥山：あ、ただのキャラゲーだと思ってるしょう？　それが結構面白いんですよぅ。まぁ95年発売のゲームなんで、今見るとかなり作りがチャチですけど、そこには目をつぶりましょう。これが普通のバスケゲームと違うところは、なんといってもキャラが立ってるところです！
津田：だからキャラゲーなんだっ

てば…。

奥山：そのキャラがちゃんとゲームに反映されてるんですってば。例えば…三井や神なら3Pシュート、ゴリならハエ叩きっていう原作に出てくる要素がありますよね。それを考えてゲームに活かさないと上手く勝てない。キャラゲーの醍醐味ですよ。

津田：ほかのスポーツゲームだと、「ドリブル：6」とか選手の能力が数値で表わされてるでしょ、そういうのはないの。

奥山：あるんだろうけどプレイヤーには見えないんで、原作から想像しなきゃいけないですね。それが楽しいんだけど…。まあ見ててくださいよ。対戦モードでコンピュータとやってみましょう。

津田：湘北に海南…原作に出てきたチームだね。この津久武っていうのはどこ？

奥山：たぶん映画版に登場した高校だと思いますが。原作だと「古豪・津久武を下し…」とかで、さらっと流されてます。

津田：あ、そう。ドリームチームっていうのは？

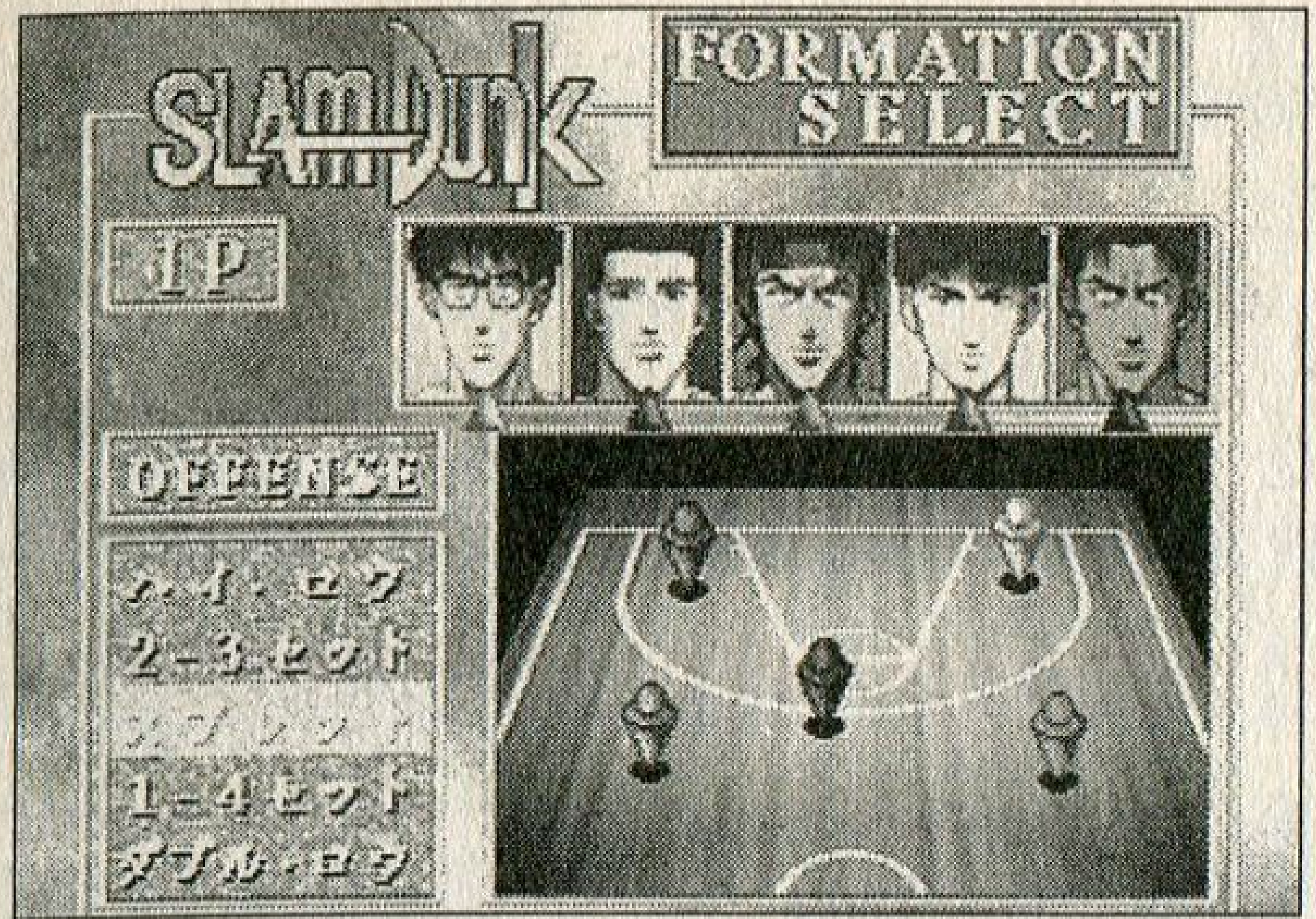
奥山：好きなキャラでチーム組めるんですよ。私だったらこうするかなぁ。

津田：あのなぁ…牧、藤真、清田、仙道、花形ってなんだよこりゃ!!

奥山：ドリ～ムなチームですから。で、オフェンスとディフェンスのフォーメーションを選ぶ、と。

津田：結構種類あるね。

奥山：これも考えないとダメですよ。例えばディフェンスなら、相手に神や三井がいたら3Pシュート封じの陣形とらないとダメだし、このチームみたいに全員の能力が高ければ1・3・1ゾーンとか使ってもいいし。



オフェンス、ディフェンスともにフォーメーションは豊富。結構賢くやってくれるのでちゃんと選ぼう。

津田：操作難しいの？

奥山：上手くハマるとかなりバスケっぽいことできます。その割に難しくはないかなぁ。強いて言うならば、視点の関係でパスが出しにくいかも。キャラが重なっちゃうと、誰だかわかんないことがあるんです。花道とかね、パッと見でわかりやすいキャラはいいんですが、外見が普通のキャラは見分けつかないですね。

津田：ねぇ、このゲームさ、コートを横から見た視点のほうが良かった気がしない？

奥山：そう思います…ゴール下が見難いんですよね。

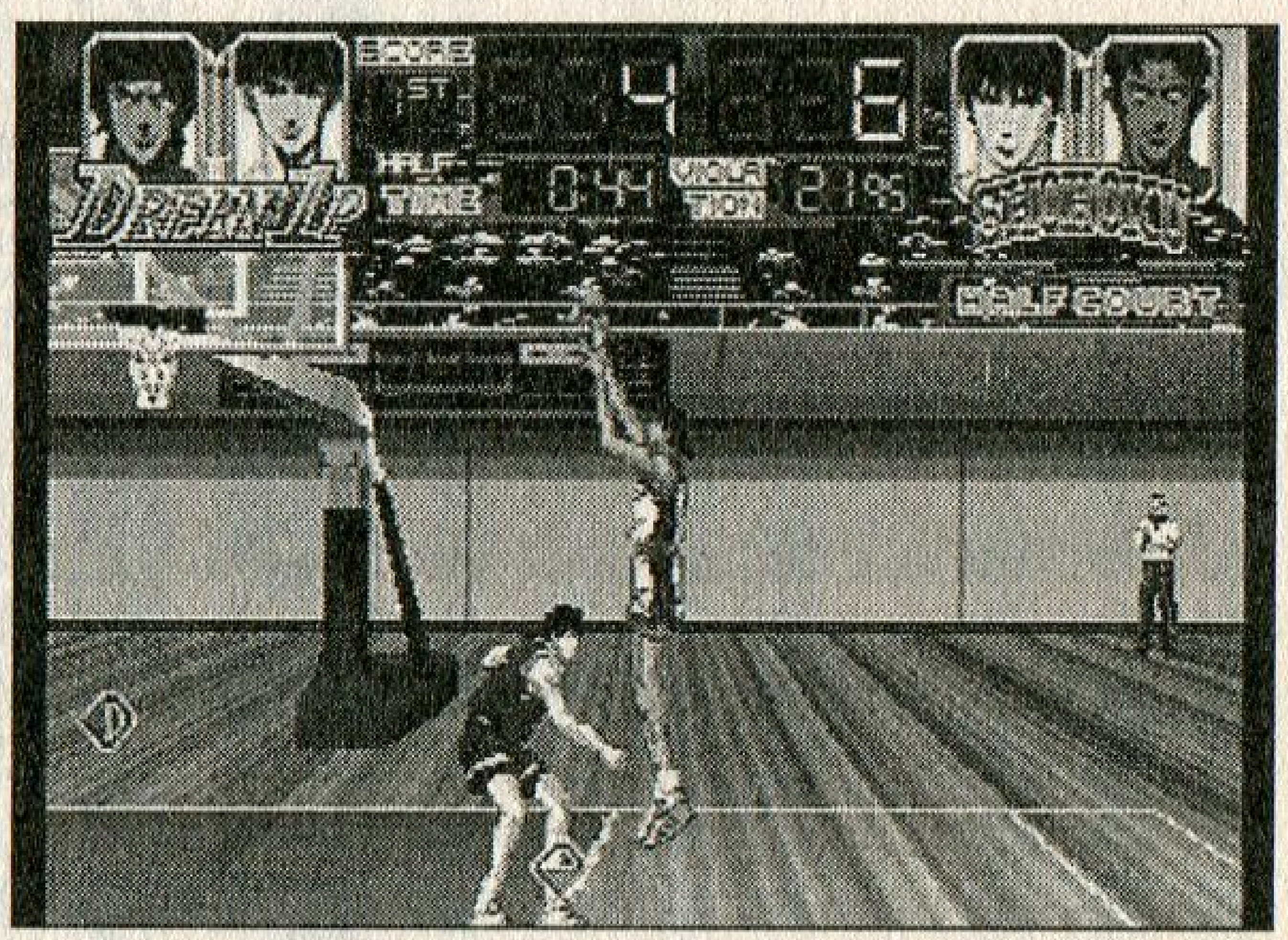
津田：あ、これって声が入ってるんだ。

奥山：そこもいいでしょ、試合中の雰囲気が出て。ちゃんと仙道の〝さ、いこーか〟とか、彦一の〝さすが仙道さんや！〟とか入ってるんですよ。私はアニメほとんど見てなかったんで、新鮮ですね。それにね、このゲームやって初めてわかったことがあるんですよ。

津田：何？

奥山：さっきも言いましたが、キャラの能力が原作にかなり忠実なんです。で、湘北と海南と陵南って原作で試合シーンが多いんですよね。練習試合もしてるし、決勝リーグにも残ってますから。

でも翔陽って原作では1試合だけなんですよ。しかもエース藤真はその試合後半の途中からしか出てない。つまり、どんな選手なのか特徴が掴めないんです、プレイしてる私も…たぶん、このゲーム作った人も。



ここまでカメラが寄ってしまうとパスは難しいのでシュートを打ってしまおう。フェイントを忘れずに。

津田：確かにそうだね。
奥山：そのせいか、翔陽が一番使いにくいですね（津久武のことはすでに眼中外）。翔陽ってバランス良くないんですよ。これじゃあ原作で湘北に負けたのもわかるなぁ。逆に海南が何で強いのかもわかってきたり。そういう、原作だけ読んでても見えてこない、全体像の把握ができるってスゴイと思うんです。ファンなら絶対買いでしょう、これは。
津田：ところでさっきからこの、ストーリーモードっていうのが気になってるんだけど。
奥山：これは、湘北が神奈川のインターハイ予選を勝ち進んで行くモードなんです。合間にアニメ版のダイジェストが入ってて、なかなか楽しめますよ。これがあると、原作を知らない人でも大丈夫でしょうね。
津田：おお、アニメだ。しゃべってるねぇ。
奥山：うまく繋いでストーリーがわかるようになってます。
津田：じゃあ、最初は陵南との練習試合から始まるの？
奥山：そうです、大変ですよ。最初はミッチーもリョータもいないから、ヤスとかメガネ君でしょう。流川にボール集めるしかないんですよ。真剣に思いますね、こいつらホントに原作じゃ1点差だったのか～？　って。
　にしても。どうせなら、他校で神奈川県予選を勝ち抜くモードも欲しかったと思いません？
津田：まあ、そういうオリジナルもありだよね、ゲームなら。
奥山：でしょう？　あ、でも藤真だけは、あの描写の少なさじゃ作りようがないか…。彼のだけ、部活内での対人関係に四苦八苦する少年を描いたADVということでどうでしょう。
「なんで監督をやってくれる先生がいないんだよ…！」
①引き続き先生に当たる
②部員全員で嘆願書を作る
③自分が監督になる
…うぅん…③かな…とか。
津田：とか、じゃないって。ねぇこれ、さっきの対戦モードと比べて試合時間長いよね。
奥山：あー…あのですね…このゲーム、ストーリーモードはフルタイムなんですよ。つまり、前後半で40分、フルに戦うわけです。実時間で。


そういえばこの段階から「仙道はオレが倒す！」とか言ってたんだよなあ、花道。この髪型が懐かしい。

津田：えぇっ、実際にやるの？　プレイヤーが？
奥山：そうなんですよ～。リアルですよシビアですよぅ。だって後半になると真剣に私の方が疲れてくるんですもの。バテバテの流川と一緒。集中力がなくなってくるの～。
津田：そりゃキッツイわ。
奥山：でもね、キャラとの一体感があっていいとも思ったり。まあ、そう思えるようなファンが買ってくれればいいかなあと。スラムダンク知らない人が無理に買うことはないですね。でも、かつて好きだった人なら絶対楽しめますよ！

作品紹介
スラムダンク

ゲームの説明は本文中でほとんど終ってしまったので、一応知らない人はあまりいないだろうけど原作の紹介をしてみよう。
『SLAM DUNK』＜井上雄彦＞は、週間少年ジャンプ誌上で96年まで連載された超人気バスケ漫画。素人・桜木花道が、湘北高校バスケ部に入部してからインターハイ3回戦で敗れるまでを描いた、スポーツ漫画の最高峰と言える作品だ（個人的に次点は『フィフティーン・ラブ』＜塀内真人＞かと）。
この作品はとにかく名シーンの連続。「バスケがしたいんです…」「見たくはない…海南の勝利も…敗北も」など、作品前半にも涙ものの名台詞は多いが、やはり圧巻は28巻からだろう。「もうオレにはリングしか見えねぇ」「オレは今なんだよ！」…『SLAM DUNK』を泣かずに読める人がいるなんて信じられないよ。第2部の再開を切に願う。
というわけで、そんな作品を元にしたのがこのゲーム。ストーリーモードがメインなのだが、原作のライバル校を操れる対戦モードの方が気軽で面白いかも。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ

〈3号〉 本体価格780円
充実！ 中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32x特集など

〈4号〉 本体価格760円
脱線！ チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

〈5号〉 本体価格760円
手を出すな！ キワモノ全開ハード＆ソフト／女性ゲーマー特集／RPGなど

〈6号〉 本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

〈7号〉 本体価格760円
奇作豊作！ バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

〈8号〉 本体価格760円
楽しさ100倍！ 多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など



〈9号〉
本体価格760円
スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など



〈10号〉
本体価格760円
今は亡きメーカー特集 思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など



〈11号〉
本体価格760円
100円ソフト100本ノック／ゲームボーイ特集／ゲーム19××など



〈12号〉
本体価格760円
突撃！ クリエイター列伝!!／パソコンゲーム特集／1タイトル6ページ特集「ザナック」など



〈13号〉
本体価格760円
マイナーゲーム特集／メジャーゲーム特集／小松崎茂インタビューなど



〈14号〉
本体価格760円
中古ゲームライフ・リターンズ／サターン特集／アドベンチャーゲーム特集など



〈総集編2〉
本体価格1800円
5号～8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

ユーズド・ゲームズ1号、2号、総集編1は完売いたしました。

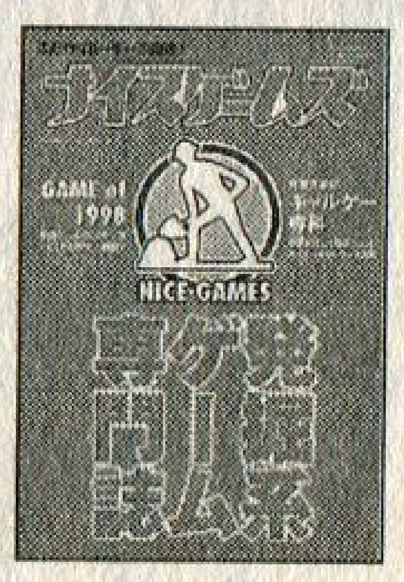
SOLD OUT

バックナンバーのご注文は在庫がなくなり次第、終了します。お早めにご注文ください。

ナイスゲームズ



〈1号〉
本体価格760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど



〈2号〉
本体価格760円
98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど



〈3号〉
本体価格760円
99年上半期ゲームランキング200／ホラーゲーム特集／制作者インタビューなど

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い	書店（帳合）印	版元 キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431／FAX 03-3551-1208 お名前 ご住所 TEL （ ）

ユーズド・ゲームズ VOL.（ ）←号数を記入 ※本体価格 VOL.3 780円、VOL.4～ 760円	各 冊
ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.（ ）←号数を記入 ※本体価格 1800円	各 冊
ナイスゲームズ VOL.（ ）←号数を記入 ※本体価格 760円	各 冊
美食倶楽部バカゲー専科 ※本体価格 980円	冊
謎のゲーム魔境 ※本体価格 980円	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

発行人：武内静夫
編集人：滝沢嘉一
編集長：滝沢嘉一
編集部：津田清和
奥山美雪
荒木秀哉
原田勝彦
デザイン：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：卯月　鮎
M2
上志野雄一郎
凧健太郎
斉　九寧
佐ぶ
ジョッキー☆笹岡
白川嘘一郎
丹下健司
Donpei
ニン派
飯田斬九郎（無所属トップ屋）
平八重諭
藤井宏幸
水野隆志
販売営業：長谷川安次
河合秀晃
広告部：小山睦男
五十嵐健一
印　刷：図書印刷株式会社
協　力：クラブハウス
トレーダー

ナイスゲームズ
2000年4月3日発行　VOL.4
第3巻第1号通巻4号

定価：本体980円
（消費税が別に加算されます）

次号　ナイスゲームズ VOL.5
2000年9月末
発売予定

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル1・2F
編集部　TEL.03-3555-1201
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3555-3431
FAX.03-3551-1208
広告部　TEL.03-3555-1202
FAX.03-3551-1208

ナイスゲームズ VOL.4

編集後記

今更ですが、ゲーセンにあるタイトーの『バトルギア』に大ハマリ（あ、『バトルギア』って、峠を舞台にしたレースゲームです、一応）。100円でプレイできるようになったのを機に、毎日欠かさず超弩級コースを3本づつ走り込んでおります。ヘアピンをイメージ通りのラインで抜ける、ライバルマシンをアウトから差す、一つ一つのアクションをこなす度にアドレナリンが分泌されて、異常にストレス解消になります、ハイ。（滝沢）

予定通り進んでいれば、このナイゲーと同時に私が初めて1人で編集した単行本「ゲーム雑誌のカラクリ」がでいるハズ…ということが信じられないくらい、今、テンパってます。やっぱりキツイですよ、単行本との同時進行は。ちなみに内容は、何かと誤解されがちなゲーム雑誌編集者のなんでもない日常をさらけだしちゃうもの。自分の身を切るようで、少々セツナイですが、かなり面白い本になったのではないかと。本屋で見たらぜひ。（津田）

たとえ動機がなんであれ、新しい世界に興味を持つのはいいことだと思うのですよ。『C翼』でサッカー、『六三四の剣』で剣道、『ウッドノート』で日本野鳥の会…という見事な歴史を刻んでいる私と弟にとって、二次元世界は新たな趣味への入り口となっているのです。そんなわけでワタクシ、最近バイオリンと囲碁を始めました。囲碁は説明不用ね。バイオリンはフジミじゃなくて合田刑事の方。HPも始めたし、なんだか充実してる今日この頃です。どれもネタ元がダメ人間すぎだけどね…ま、これも定めか。（奥山）

とうとう、PS2が発売されました。ボクはこの後記を書いている時点で、発売前なのでまだ遊んでいませんが買います。みなさんはもう買って遊んでいますか？　もしくは購入の予定はありますか？　入手前の心境をいわせてもらうと、ゲームがどんな広がりや新しい可能性を見せてくれのか楽しみです。キレイなだけやポリゴンが増えた、というだけじゃ飽きてしまいますから。…まあ早急には望みませんけど（笑）。（締切り前でちとツライ荒木）

編集部で『ポケモン銀』をプレイしていると、「君にそんなまともなゲームは似合わない！」とか言われてる屈折編集者の原田です。いや、『ポケモン』はちゃんと前作もプレイしているんですよ？ なんせ『ポケモン』は楽しいですからねえ。何かこう、童心に帰るというか…強くて強くてしょうがないポケモンを、手段を選ばず作るのは実に楽しい。今日もギャラドスにタウリン10発ブチ込んでドーピングだぜ（何が童心だ）。（原田）

ナイスゲームズVOL.4 アンケート用ナンバー

1 ランキング
2 編集部ベスト20
3 GAME of 1999（下半期）
4 ワイルドアームズ2
5 カスタムロボ
6 サイレントボマー
7 続・御神楽少女探偵団
8 爆裂無敵バンガイオー
9 ドラゴンナイツ・グロリアス
10 デュープリズム
11 サイキックフォース2
12 かえるの絵本
13 東京バス案内
14 変り種シミュレーション特集
15 ネオアトラス
16 轟楽都市OSAKA
17 テーマホスピタル
18 トイズドリーム
19 マイガーデン
20 マイホームドリーム2
21 ジェットコースタードリーム
22 特集　ファイアーエムブレム　トラキア776
23 製作者インタビュー
24 カスタムロボ
25 ジェットコースター
26 メーカー列伝　ゲームアーツ
27 ゆりかごから墓場まで
28 ナイスインプレッション
29 極上たんぽぽ堂
30 いつもココロにNPを
31 ゲームレジスタンス
32 ゲームセンター放浪記
33 ネットゲーム場外乱闘
34 買ってみた。
35 ギャルゲー専科
36 バカゲー波止場
37 攻略本事情
38 技術セミナー
39 煩悩ゲームの世界
40 今月の発掘

ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載！

Action Replay

2000 Vol.7

アクションリプレイ Vol.7 好評発売中!! 定価1,000円（税別）

好評発売中！



AR総力特集

ポケットモン
ター金・銀
コード一挙掲

レベルMAX、マスター
99個はもちろん、敵ポ
を『色違い』にすること

グランツーリスモ2、ヴァルキリ
遊戯王 真デュエルモンスターズ
憶〜、パラサイト・イヴ2、レジ
ドラグーン、クロノ・クロス、と
ル2、スーパーロボット大戦64
ルモンスターズⅡ闇界決闘記、他

Action

ゲームを完全に遊び



Action R

秘技コ

収録タイトル数は

●カラット社の別冊コード集1
コードを一部追加！ ●PS・

全国のゲームシ
お買い求

●面白かった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●次の号も買おうと思いますか？

・思う　　・思わない

<理由>

●2000年1月〜6月に発売されたソフトの中で、面白かったものは何ですか？

●本書をどこで知りましたか？

・店頭で　　・人に薦められて　　・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは7月末日までです）

キリトリセン

発行人：武内静夫
編集人：滝沢嘉一
編集長：滝沢嘉一
編集部：津田清和
奥山美雪
荒木秀哉
原田勝彦
デザイン：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：卯月　鮎
M2
上志野雄一郎
凩健太郎

ナイスゲームズ VOL.4

編集後記

今更ですが、ゲーセンにあるタイトーの『バトルギア』に大ハマリ（あ、『バトルギア』って、峠を舞台にしたレースゲームです、一応）。100円でプレイできるようになったのを機に、毎日欠かさず超弩級コースを3本づつ走り込んで
る、ライバルマシンをアウ
ドレナリンが分泌されて、
（滝沢）

初めて1人で編集した単行
ことが信じられないくら
単行本との同時進行は。ち
集者のなんでもない日常を
タセツナイですが、かなり
ひ。（津田）

のはいいことだと思うので
『ウッドノート』で日本野
って、二次元世界は新たな
フタクシ、最近バイオリン
ンはフジミじゃなくて合田
日この頃です。どれもネタ
（奥山）

を書いている時点で、発売
はもう買って遊んでいます
の心境をいわせてもらう
くれのか楽しみです。キレ
てしまいますから。…まあ
切り前でちとツライ荒木）

こそんなまともなゲームは
す。いや、『ポケモン』は
『ポケモン』は楽しいです
強くてしょうがないポケモ
ャラドスにタウリン10発
（原田）

POST CARD

50円切手を貼って下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
KTC キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ 編集部
Vol.4アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

ト用ナンバー

28 ナイスインプレッション
29 極上たんぽぽ堂
30 いつもココロにNPを
31 ゲームレジスタンス
32 ゲームセンター放浪記
33 ネットゲーム場外乱闘
34 買ってみた。
35 ギャルゲー専科
36 バカゲー波止場
37 攻略本事情
38 技術セミナー
39 煩悩ゲームの世界
40 今月の発掘

平成12年4月3日発行 発行所：キルタイムコミュニケーション 発行人：武内静夫 編集人：滝沢嘉一 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル1・2F TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208



定価：本体980円
※消費税が別に加算されます

ISBN4-906650-48-1 C2076 ¥980E